

**Mémoire (y compris un séminaire de préparation au mémoire)[BR]- Mémoire :  
"Rôliste au féminin: Se jouer des obstacles de genre dans le milieu du jeu de  
rôle"[BR]- Séminaire de préparation au mémoire en sociologie**

**Auteur :** Antunes Cascao, Mélissa

**Promoteur(s) :** Claro, Mona

**Faculté :** Faculté des Sciences Sociales

**Diplôme :** Master en sociologie, à finalité approfondie

**Année académique :** 2021-2022

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/15148>

---

*Avertissement à l'attention des usagers :*

*Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.*

*Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.*

---

NOM : Antunes Cascao

Prénom : Mélissa

Matricule : 20160116

Filière d'études : Master en sociologie, à finalité approfondie

## Mémoire de fin d'études

Rôliste au féminin :  
Se jouer des obstacles de genre dans le milieu du jeu de  
rôle

Promotrice : MONA Claro

Lectrice : GAVRAY Claire

Lecteur : LEJEUNE Christophe

## **REMERCIEMENTS**

*Je tiens à remercier toutes les personnes ayant contribué à l'élaboration de ce mémoire.*

*J'aimerais remercier CLARO Mona d'avoir accepté d'être ma promotrice pour ce mémoire et d'avoir su trouver les mots pour m'encourager.*

*Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ma lectrice, GAVRAY Claire, de m'avoir reçue à l'occasion d'un stage d'observation et d'avoir, ainsi, influencé mon parcours de vie à travers son expérience et ses conseils avisés.*

*J'adresse mes sincères remerciements à mon lecteur, LEJEUNE Christophe, pour sa disponibilité et son aide précieuse tout au long de ce mémoire.*

*Je remercie mes informatrices, pour leur confiance et leur temps. Sans elles, ce mémoire ne serait rien.*

*BEMELMANS Sophie, ma tendre et chère amie, que je remercie pour son soutien et sa disponibilité. Elle a su m'encourager, répondre à mes questionnements et me rassurer tout en restant une amie formidable.*

*Aux merveilleuses personnes qui ont relu ce mémoire, pour leurs commentaires et leur bienveillance : DELABBE Chloé, PARISI Dominique et RENARD Charline.*

*Je tiens également à remercier ELLEBOUDT Florence du service ASH, pour son écoute et sa perspicacité. Elle a été une ressource précieuse dans mon parcours académique. Ainsi que DUCHATEAU Dominique et BASTEYNS Amélie du Service Guidance Etude, pour leur écoute et leurs conseils.*

*Je désire remercier mes professeurs et professeures de l'Université de Liège de m'avoir formée tout au long ces années et d'avoir participé à la personne que je suis aujourd'hui.*

*DELBAER Nicolas, sans qui ce mémoire n'aurait jamais vu le jour, je le remercie de croire en moi et de me soutenir dans cette aventure folle qu'est la vie.*

*A mes tables de jeu de rôle, pour toutes nos aventures ...*

*Je remercie ma maman, DUMONT Sandrine, qui a toujours été là pour moi et qui m'a appris à me surpasser pour arriver à mes fins. Je remercie également ma famille pour leurs encouragements.*

*Mes amis et amies de m'avoir supporté pendant ces années plus que difficiles.*

*Enfin, je remercie Kiwi, mon chien, d'avoir été un compagnon de vie merveilleux. Puisses-tu reposer en paix.*

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
I. DÉFINITION ET CONTEXTUALISATION .....	2
A. <i>Qu'est-ce que le jeu de rôle ?</i> .....	2
B. <i>Contextualisation historique</i> .....	3
II. ETAT DE L'ART .....	6
A. <i>Profil des rôlistes d'avant</i> .....	6
B. <i>Pourquoi si peu de femmes ?</i> .....	7
C. <i>Profil récent de rôlistes</i> .....	12
III. MÉTHODOLOGIE ET PROBLÉMATIQUE .....	15
A. <i>Problématique</i> .....	15
B. <i>Méthodologie</i> .....	16
C. <i>Impacts de la crise sanitaire</i> .....	18
D. <i>Déroulement de la recherche</i> .....	19
E. <i>Profil des femmes rôlistes</i> .....	23
F. <i>Pratique située</i> .....	24
<b>ANALYSE .....</b>	<b>26</b>
I. SE CONFRONTER AU MILIEU DU JEU DE RÔLE .....	26
A. <i>Initiation au jeu de rôle sur table</i> .....	26
1. <i>L'initiation, une étape importante</i> .....	27
2. <i>Les initiations rencontrées</i> .....	27
B. <i>S'épanouir dans un groupe</i> .....	29
C. <i>S'ouvrir et se confronter au milieu du jeu de rôle</i> .....	30
II. SURMONTER LES DIFFICULTÉS .....	32
A. <i>Difficultés internes au milieu du jeu de rôle</i> .....	32
1. <i>Sexisme des rôlistes</i> .....	32
a. <i>Sélectionner les parties prenantes au jeu</i> .....	32
b. <i>Utiliser des outils de sécurité émotionnelle</i> .....	34
i. <i>Exemples d'outils de sécurité émotionnelle</i> .....	34
ii. <i>Exemples de situations évitables</i> .....	36
iii. <i>Exemples d'oppositions aux outils de sécurité émotionnelle</i> .....	38
c. <i>Maîtriser sa propre table</i> .....	39
2. <i>Sexisme des rôles</i> .....	43
a. <i>Fake geek girl</i> .....	43
b. <i>Bébête à chasser</i> .....	45
i. <i>Séduction envers la personne</i> .....	45

ii. Séduction envers le personnage.....	47
iii. Séduction envers le personnage et la personne .....	48
c. Copine de.....	49
B. <i>Difficultés externes au milieu du jeu de rôle</i> .....	49
1. Partager sa vie avec un rôliste .....	50
a. Tensions dans le couple.....	50
b. Partager le même réseau.....	51
c. Être restreinte dans sa pratique de jeu .....	51
2. Partager sa vie avec un compagnon hostile à la pratique .....	52
3. Devenir parent .....	53
C. <i>Bénéficier des aides</i> .....	54
1. Utiliser internet dans sa pratique .....	54
2. Les relations d'amitié .....	56
3. Profiter d'un espace à soi .....	57
III. GAGNER EN EXPÉRIENCE ET MILITER .....	59
A. <i>Gagner en expérience</i> .....	59
B. <i>Militer en jeu de rôle</i> .....	61
IV. ÊTRE (ENFIN) RECONNUE EN TANT QUE RÔLISTE .....	64
A. <i>Privilèges du statut de rôliste</i> .....	64
B. <i>Éléments aidant à la reconnaissance</i> .....	65
1. Vieillir .....	65
2. Profiter d'une bonne réputation.....	67
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>69</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>70</b>
<b>SITOGRAFIE</b> .....	<b>72</b>

*« Personne n'est plus arrogant envers les femmes,  
plus agressif ou méprisant, qu'un homme inquiet pour sa virilité »*

Simone de Beauvoir, *Le Deuxième Sexe*.

## **Introduction**

Depuis sa création dans les années 1970, le milieu du jeu de rôle est majoritairement masculin. Que les joueurs le justifient par un présumé manque d'imagination ou d'intelligence des femmes, celles-ci ne sont pas légitimes à être rôlistes. Or, certaines femmes ont tout de même réussi à se faire une place dans ce milieu et à y être reconnues. Ainsi, dans ce mémoire, je m'intéresserai au parcours de femmes pratiquant le jeu de rôle : Eze (20 ans d'expérience de jeu de rôle), Daehha (31 ans d'expérience de jeu de rôle) et Lyndis (15 ans d'expérience de jeu de rôle). Au cours de nos entretiens, elles m'ont fait part de diverses difficultés au sein du milieu rôliste et dans leur vie personnelle. Mon objectif est alors de comprendre comment celles-ci ont réussi à maintenir leur pratique au fil des années et en dépit des adversités. Afin de mieux rendre compte des vécus des femmes rôlistes, j'ai choisi d'utiliser la méthode de théorisation ancrée présentée par Christophe Lejeune (2014). Par ailleurs, le choix de mon sujet m'a naturellement conduite à utiliser l'écriture inclusive<sup>1</sup>.

Ce mémoire est constitué de deux parties : l'introduction et l'analyse. Dans cette première partie, je commencerai par définir et contextualiser le jeu de rôle. Ensuite, je m'intéresserai aux profils des rôlistes esquissés par différents auteurs dans les années 1980 et aujourd'hui. Dans ce même chapitre, j'aborderai les justifications à l'absence des femmes dans le milieu du jeu de rôle à partir des travaux de Fine (1983). J'en profiterai également pour relever quelques pistes d'explications à la lumière d'études plus récentes. En outre, je détaillerai ma problématique et ma méthodologie. Enfin, je présenterai les profils des rôlistes rencontrées ainsi que la mise en perspective de mon point de vue.

Dans la deuxième partie, je débiterai l'analyse par l'explication de l'initiation au jeu de rôle et l'expérience qu'en ont fait les rôlistes rencontrées. Je m'intéresserai dans un second temps à l'importance de débiter le jeu de rôle dans un groupe bienveillant bien que cela puisse rendre la confrontation avec le milieu rôliste plus violente. Dans le chapitre suivant, j'analyserai la manière dont les rôlistes rencontrées ont réussi surmonter les difficultés inhérentes au jeu de rôle et à leur vie de femmes. Je soulignerai également l'influence de leur expérience ainsi que des situations favorables au maintien de leur pratique. Enfin, je m'intéresserai aux privilèges dont bénéficient les femmes rencontrées lorsque celles-ci sont reconnues en tant que rôlistes par leurs pairs.

---

<sup>1</sup> Par contrainte d'espace, j'ai préféré utiliser le point médian au dédoublement.



*La légende raconte que...*

*Il y a bien longtemps, l'esprit de la lune est descendu chez les mortelles. Celle-ci demanda que la première née de chaque famille quitte la terre des anciennes afin de prouver sa bravoure. Dans ce périple, la jeune fille devra s'armer de courage et de ruse pour survivre. Lorsqu'elle retrouvera sa terre natale, elle partagera ses savoirs et obtiendra la bénédiction de la lune pour devenir cheffe de sa propre tribu.*



## I. Définition et Contextualisation

Dans ce chapitre, je définirai le jeu de rôle et contextualiserai son origine et son évolution. Dans ce mémoire, j'utiliserai également divers termes spécifiques et abréviations :

D&D: Donjons & Dragons	IRL: <i>In real life</i> , dans la vie réelle, physiquement
FBJDR: Fédération Belge du Jeu De Rôle	JDR: Jeu de rôle
FFJDR: Fédération Française du Jeu De Rôle	MJ: Maître·sse de jeu, Meneur·euse de jeu
GN: Grandeur nature	PJ: Personnage-joueur
H&D: Héros & Dragons	PMT: Porte-Monstre-Trésor

### A. Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Sous l'appellation *jeu de rôle* se cachent différentes pratiques de loisirs. Il n'existe pas de définition unanime auprès des rôlistes et des chercheur·euse·s comme le souligne Ugo Roux (2016): « [...] la complexité de cette forme de jeu empêche d'en donner une définition succincte qui ne soit pas lacunaire » (paragr. 2). Dans le cadre de ce mémoire, je définirai le jeu de rôle comme un jeu de société où il est possible de faire des choix à travers l'interprétation d'un personnage dans une histoire racontée. Bien que cette définition soit large, je ne me suis intéressée qu'à deux pratiques : le jeu de rôle sur table et le grandeur nature (GN). Roux, quant à lui, émet des conditions pour être considéré comme jeu de rôle, l'activité doit respecter deux conditions :

1. la possibilité du jeu de s'affranchir de tous dispositifs et de toutes ressources extérieures aux rôlistes pour potentiellement se reposer exclusivement sur leur cognition afin de « construire » l'univers de jeu [...];
2. la présence nécessaire d'une médiation humaine directe entre les joueurs et l'univers de jeu [...] (Roux, 2016, p. 7).

Le jeu de rôle sur table, appelé aussi jeu de rôle papier, se joue autour d'une table avec un·e maître·sse de jeu et des joueur·euse·s. Dans la plupart des jeux de rôle sur table, le rôle du·de la maître·sse de jeu est de raconter une histoire en décrivant des scènes, d'interpréter des personnages non-joueurs et de gérer les règles. Les joueur·euse·s, quant à eux·elles, interprètent un personnage-joueur avec lequel ils·elles pourront interagir lors de scènes racontées. L'aventure est alors influencée par les actions des joueur·euse·s, par la maîtrise du·de la meneur·euse et par des jets de dés (ou tirages de cartes) amenant du hasard dans l'aventure. L'aventure est appelée *oneshot* si celle-ci ne dure que quelques heures. Lorsque l'aventure est prévue sur le long terme, elle porte le nom de *campagne*.

A la différence du jeu de rôle sur table, le jeu de rôle grandeur nature se joue en interprétant physiquement un personnage dans une histoire *racontée* par des scénaristes. Pour le·la joueur·euse, ce type de jeu de rôle demande une grande implication physique (interprétation physique et costume) ainsi qu'une connaissance de l'univers joué et des règles. Dans les GN, ce ne sont plus les MJ qui ont la main



sur l'histoire mais les scénaristes qui permettent de donner des quêtes ou d'avertir d'un événement. Kapp (2015) distingue trois types de personnes en dehors des joueur·euse·s. Les scénaristes créant le scénario et ayant un rôle ressemblant à celui de MJ pendant la partie, les personnages non-joueurs, interprétés par d'autres joueur·euse·s et les organisateur·rice·s. En effet, compte tenu de l'importance de ce genre d'événement, sous le nom d'une association, des personnes gèrent l'organisation et le déroulement de celui-ci. Les GN se déroulent épisodiquement sur l'année et accueillent un grand nombre de joueur·euse·s. Contrairement aux *murder party*<sup>2</sup> qui font également partie du grandeur nature mais qui, elles, se déroulent en huis clos. Celles-ci sont organisées plus fréquemment avec un nombre plus restreint de participant·e·s.

Bien entendu, il existe de nombreuses pratiques similaires au jeu de rôle. C'est d'ailleurs le cas pour certains jeux vidéo où les choix des joueur·euse·s ont un impact dans le déroulement de l'histoire<sup>3</sup>. Ou encore, les *livres dont vous êtes le héros* qui permettent d'influencer l'histoire du roman à travers des choix dans le livre et en faisant intervenir le hasard également.

### B. Contextualisation historique

Afin de resituer le jeu de rôle sur table ainsi que le grandeur nature, je reviendrai de manière succincte sur leur origine et leur évolution. Pour ce faire, je me baserai sur deux ouvrages. Celui du sociologue Olivier Caïra (2007) et celui sous la direction de Danièle André et Alban Quadrat (2019) pour l'évolution du jeu de rôle. Concernant le grandeur nature, j'utiliserai l'article de Sébastien Kapp (2015).

Avant d'aborder le jeu de rôle sur table, il est nécessaire de revenir à ses racines : le *wargame*. Comme l'explique Caïra (2007), le *wargame* est un jeu permettant de simuler des combats réalistes entre deux armées à l'aide de figurines ou de pions sur base de mathématiques. Celui-ci est, notamment, utilisé dans la formation des officiers militaires (André & Quadrat, 2019). Dans un premier temps, le *wargame* évolue à travers divers apports. Tels que l'acquisition d'un code couleur ou de dessins afin de différencier les types de terrain sur le plateau puis à travers l'ajout de l'utilisation des cartes topographiques à l'échelle en fixant un temps de déplacement. L'introduction d'un arbitre transmettant une trame des événements, gérant les actions des camps et distribuant des objectifs participe également à son évolution (André & Quadrat, 2019). Par la suite, le *wargame* se commercialise et s'adresse à un public plus jeune et plus large dont certaines filles<sup>4</sup> pour les jeux de figurines (André & Quadrat, 2019; Caïra, 2007). Ce type de jeu perd de sa volonté réaliste au profit d'une utilisation plus ludique. Plus tard, le *wargame* se

---

<sup>2</sup> Soirée enquête de la résolution d'un meurtre fictif.

<sup>3</sup> Comme *Elderscrolls: Skyrim*, 2011, Bethesda Softworks; *Dishonored*, 2012, Bethesda Softworks; *Life is Strange*, 2015, Square Enix et bien d'autres.

<sup>4</sup> André et Quadrat soulignent que le public visé pour le jeu de figurines *Little Wars* à travers la présentation de l'auteur du jeu, Herbert George Wells: "A Game for Boys from Twelve Years of Age to One Hundred and Fifty and for That More intelligent Sort of Girls Who Likes Boy's Games and Books, op. cit." (1913 in André & Quadrat, 2019, p. 33). *Little Wars*, Wells H. G., Frank Palmer, 1913.



recentre sur les tactiques et stratégies militaires et multiplie les contextes de guerre allant jusqu'à la fiction (Caïra, 2007). Pour les auteur·e·s, un des tournant du *wargame* se joue lors de l'apparition du jeu de Gary Gygax, *Chainmail*<sup>5</sup> (André & Quadrat, 2019; Caïra, 2007). En effet, ce *wargame* adopte de nouvelles règles laissant place à des événements inattendus dans un contexte médiéval. Peu à peu, des systèmes modifient le rôle de l'arbitre en permettant à celui-ci de distribuer inégalement la connaissance entre les joueur·euse·s (Caïra, 2007). Caïra note une nouvelle évolution dans *Chainmail* lors de l'apparition de nouvelles races telles que des orcs, elfes, des dragons, etc. ainsi que la possibilité d'interpréter un personnage, avec des caractéristiques simples, représentant un groupe de personnes.

C'est à travers de nombreuses évolutions et influences qu'en 1974, *Donjons & Dragons*<sup>6</sup>, écrit par Gary Gygax et Dave Anderson, est publié. Ce nouveau jeu connaît un succès auprès des jeunes et constitue le pilier du jeu de rôle sur table d'aujourd'hui (André & Quadrat, 2019; Caïra, 2007). Dans ce nouveau jeu, l'arbitre devient le·la maître·sse du donjon et les joueur·euse·s ont une fiche de personnage détaillée. Cependant, le jeu laisse peu de place à la création d'histoires puisqu'il se construit sur le modèle du Porte-Monstre-Trésor que Sébastien Kapp (2015) désigne aussi comme « *déplacement-événement-résolution* » (paragr. 12) (PMT). Dans ce contexte-ci, le PMT est une aventure d'exploration de donjons, où les personnages sont confrontés à une porte derrière laquelle se trouve un monstre, détenant un trésor, qu'il faut combattre. Ce n'est qu'au fil des années que les jeux de rôle sortiront de ce modèle afin de privilégier des aventures plus ouvertes et complexes<sup>7</sup>.

En ce qui concerne le grandeur nature, Kapp (2015) avance que certains rôlistes, ayant besoin de plus d'immersion, se sont réuni·e·s afin d'interpréter des personnages physiquement. D'ailleurs, ce n'est que quelques années après la publication de D&D qu'un premier grandeur nature est documenté : *Dagorhir*<sup>8</sup>. Kapp revient sur l'ambiance de ce jeu dont le but était de simuler des batailles dans une forêt. Ainsi, les rôlistes avaient la possibilité d'incarner physiquement leur personnage avec d'autres personnes et de jouer les aventures eux·elles-même. L'auteur souligne le succès exponentiel du GN et l'apparition de la diversité des aventures et univers au fil des années<sup>9</sup>.

Alors que le jeu de rôle sur table se fait connaître auprès des jeunes et a du succès, celui-ci se retrouve au cœur de plusieurs polémiques liées à une série d'actes choquants mis en lumière par les médias, tels que des suicides, des meurtres, du satanisme, etc., entachant son image (André & Quadrat,

---

<sup>5</sup> Gary Gygax et Jeff Perren, *Guidon Games puis Tactical Studies Rules*, 1971.

<sup>6</sup> Gary Gygax et Dave Anderson, *Tactical Studies Rules*, 1974.

<sup>7</sup> La Fédération Française du Jeu De Rôle sera créée en 1996. <https://forums.ffjdr.org/> [consulté le 02/04/2022]. Une Fédération Belge de Jeu de rôle (FBJDR) a également existé et reprise sur le site du Thiase: <http://www.le-thiase.fr/annuaire-associations-jdr/federation-belge-de-jdr/> [consulté le 02/04/2022]

<sup>8</sup> L'auteur précise que l'évènement annuel s'appelle *Ragnarok* (Kapp, 2015).

<sup>9</sup> En 2001, plusieurs associations se sont réunies afin de former le BE Larp, la Fédération belge du jeu de rôles grandeur nature et organisent GN, *Avatar*, qui rassemblera approximativement un millier de personnes. <http://www.larp.be/fr/> [consulté le 02/04/2022].



2019). Ainsi, cette réputation du jeu de rôle engendre une *panique morale* définie par Stanley Cohen comme suit :

Une condition, un épisode, une personne ou un groupe de personnes émergent pour être désigné comme une menace envers les valeurs et les intérêts de la société; sa nature est présentée de manière stylisée et stéréotypée par les médias de masse; les entrepreneurs moraux sont des éditeurs, des évêques, des politiciens et d'autres personnes bien pensantes; des experts socialement reconnus se prononcent sur leurs diagnostics et leurs solutions; les façons de faire sont élaborées ou (plus souvent) utilisées; la condition disparaît, refait surface ou se détériore et devient plus visible (Cohen, 2002, p. 46)<sup>10</sup>.

Cette *panique morale* laisse des traces dans le milieu du jeu de rôle et signe la fin d'un âge d'or causé par la désertion des joueur·euse·s provoquant ainsi une période creuse (André & Quadrat, 2019). Selon les auteur·e·s, ce désenchantement pour le jeu de rôle incite les rôlistes à démontrer que le jeu de rôle n'est qu'un jeu sans danger (André & Quadrat, 2019).

Aujourd'hui, l'image du jeu de rôle s'est améliorée et celui-ci est considéré comme faisant partie de la culture *geek*<sup>11</sup> plus démocratisée (David & Larré, 2019). Coralie David et Jérôme Larré (2019) identifient trois raisons à cette nouvelle popularité : « *le succès commercial, les adaptations et l'influence sur les autres médias* » (p. 72). Cette démocratisation se déroule dans un contexte plus démystifié et connu par le grand public à travers et où les passions pour des œuvres fictives sont acceptées pour les adultes.



A travers ce chapitre, j'ai pu clarifier ce qu'était le jeu de rôle et comment celui-ci pouvait se pratiquer. J'ai également contextualisé l'origine du jeu de rôle ainsi que son évolution au fil des années. Ces notions permettront d'améliorer la compréhension des difficultés que peuvent rencontrer les femmes dans ce milieu. D'ailleurs, le prochain chapitre se concentrera sur le profil typique des rôlistes à différentes époques.

---

<sup>10</sup> Ma traduction. Citation originale : "Societies appear to be subject, every now and then, to periods of moral panic. A condition, episode, person or group of persons emerges to become defined as a threat to societal values and interests; its nature is presented in a stylized and stereotypical fashion by the mass media; the moral barricades are manned by editors, bishops, politicians and other right-thinking people; socially accredited experts pronounce their diagnoses and solutions; ways of coping are evolved or (more often) resorted to; the condition then disappears, submerges or deteriorates and becomes more visible" (Cohen, p. 46, 2002).

<sup>11</sup> La culture *geek* se rapporte à un type d'œuvres s'attachant à la science-fiction, au fantastique et à la *fantasy* ainsi que des pratiques en lien avec l'informatique tel que les jeux vidéo.



*Dans cette tente, où le jour n'ose entrer, la fumée âcre de l'encens te brûle la gorge.  
Au centre, la chamane dont les yeux ont été cousu te provoque toujours le même frisson.*

*« Les esprits ont parlé. Lors de la prochaine lune pleine, tu devras à ton tour quitter nos terres  
et prouver ta bravoure à notre tribu. Dans ce périple, tu rencontreras divers alliés mais  
aussi de nombreux dangers. N'aie crainte ma fille, l'esprit de la lune restera à tes côtés  
et te guidera vers ta destinée. »*

Que fais-tu ?

## II. *Etat de l'art*

En consultant la littérature francophone et anglophone, je n'ai trouvé aucun travail consacré intégralement aux femmes rôlistes. Ce sujet est parfois brièvement abordé dans des écrits concernant le jeu de rôle de manière générale. Dans cette partie, je me concentrerai sur les travaux les plus pertinents pour ma recherche. Bien que certains aient été réalisés en France, il est raisonnable de penser que ces données soient similaires à celles de la Belgique sur ce sujet. Ainsi, je présenterai le profil des rôlistes esquissé par différentes études sur plusieurs décennies en commençant par les années 1980 jusqu'aux années 2000. Dans un même temps, je reviendrai sur les explications de Gary Alan Fine (1983) sur l'absence des femmes dans le milieu du jeu de rôle aux Etats-Unis et m'intéresserai à des travaux portant sur la construction de la masculinité en jeu de rôle en France. Ensuite, j'en profiterai pour aborder les différentes influences sur les pratiques culturelles et ludiques offrant de nouvelles hypothèses quant à l'absence des femmes dans le milieu rôliste. Enfin, je conclurai sur l'évolution du profil français des rôlistes de 2010 à 2018.

### A. *Profil des rôlistes d'avant*

En ce qui concerne le profil des rôlistes, il n'existe pas de données représentativement fiables. En 1983, Fine tentait de tracer le profil des rôlistes américain·e·s de l'époque tout en précisant tout de même qu'il n'existait pas de rôliste typique. Cependant, en se basant sur différentes études et statistiques non représentatives, il décrit le profil du *hard-core gamer*, ou du rôliste *sérieux* comme :

[...] un homme, non marié, et dans la vingtaine; il a lu beaucoup de science-fiction, de fantasy, et d'histoire; il a terminé ses études et a peut-être tenté des études supérieures pendant un certain temps; il croit avoir une grande imagination; il a un emploi ajusté à ses compétences ou il a décidé de vivre du mieux qu'il peut avec un emploi peu rémunéré pour le moment, en prévoyant de rechercher un travail plus approprié plus tard; il a souvent un avis fort sur la guerre, soit en tant qu'ancien membre des services armés, soit en tant que pacifiste confirmé; enfin, il ignore la plupart des normes de la société conventionnelle, ressentant le besoin de se concentrer sur ses propres intérêts sans tenir compte des attentes des autres (Fine, 1983, p. 47)<sup>12</sup>.

Bien des années plus tard, Laurent Trémel (2001) réalise une enquête<sup>13</sup> en France. Celui-ci arrive à la conclusion que le profil typique du rôliste est un homme âgé en moyenne de 21 ans (entre 17 ans et

---

<sup>12</sup> Ma traduction. Citation originale : "This person is male, unmarried, and in his early to mid-twenties; he has read deeply in science fiction, fantasy, and history; he has completed college and may have attended graduate school for some time; he believes that he has lively imagination; he either has a job commensurate with his skills or has decided to live as best he can with a low-paying job for the present, planning to look for a more appropriate job later; he often has strong feelings about war, either as a former member of the armed services or as a confirmed pacifist; finally, he disregards many of the normative requirements of conventional society, feeling a need to concentrate on his own interests without regard to the expectations of the others" (Fine, 1983, p. 47).

<sup>13</sup> Trémel a réalisé une enquête qualitative et a créé un questionnaire "*Casus Belli Echo 1995*" dans *Casus Belli*, un magazine populaire de jeu de rôle, publié en France et en Belgique.

25 ans), étudiants dont les parents sont cadre pour le père et employée pour la mère<sup>14</sup>. En ce qui concerne le peu de femmes ayant répondu à l'étude<sup>15</sup>, celles-ci étaient âgées entre 14 à 15 ans et 31 à 35 ans.

Ainsi, le constat est le même aux Etats-Unis comme en France : l'idéal-type rôliste est un homme. Les femmes rôlistes sont considérées comme peu présentes dans le milieu. L'absence des femmes a également questionné Fine (1983), j'aborde celle-ci dans la section suivante.

### B. Pourquoi si peu de femmes ?

Dans son livre, Fine (1983) aborde déjà la question de l'absence des femmes dans le milieu rôliste. Il soulève trois potentielles explications : « [...] *les caractéristiques féminines, le processus de recrutement dans le monde du jeu et les comportements des hommes en présence des femmes et des personnages féminins dans le jeu* » (1983, p. 62)<sup>16</sup>.

Dans sa première explication, Fine met en avant que les garçons et les filles participent différemment aux pratiques ludiques et notamment celles liées au *fantasy*. L'auteur souligne que, bien que les garçons préfèrent le jeu physique aux jeux d'imagination, l'implication physique des personnages permet d'intéresser les garçons au jeu de rôle. De plus, ce type de jeu permet de jouer sur un laps de temps plus long ce qui, selon l'auteur, plaît particulièrement aux garçons. Selon lui, ceux-ci s'intéressent également plus aux éléments liés à la guerre et la violence, thèmes présents dans les univers de *fantasy*. Par le croisement de ces préférences masculines, « *le jeu de rôle correspond à une activité typée masculine* » (Fine, 1983, p. 63)<sup>17</sup>. Ainsi, Fine conclut en expliquant que cette attribution masculine du jeu de rôle décourage les filles à y jouer préférant un jeu en accord avec leur genre.

Cependant, l'auteur, bien que satisfait de sa première proposition, souligne d'autres arguments de joueurs expliquant, selon eux, l'absence des femmes en jeu de rôle. Ces arguments sont justifiés par les supposées différences naturelles entre les hommes et les femmes. Selon ces joueurs, les femmes seraient moins intéressées parce qu'elles manquent d'imagination et qu'elles ne sont pas assez intelligentes pour comprendre les jeux.

La deuxième explication relève du recrutement des femmes. En effet, Fine divise le recrutement en trois catégories. La première concerne le passage d'un groupe de jeu à un autre. En effet, la proximité des jeux de rôle et des *wargames* a influencé le recrutement puisque, au début du jeu de rôle, ce sont les joueurs de *wargames* qui se sont tournés vers ce nouveau type de jeu. Les groupes de *wargames* n'incluant déjà peu voire pas de femmes, ceux-ci n'ont pas modifié leur composition en intégrant des

---

<sup>14</sup> L'auteur précise qu'il y a un grand taux de non-réponses parce que les répondants ignorent le diplôme de leurs parents et grands-parents (Trémel, 2001).

<sup>15</sup> Les femmes étaient moins de 3,5% dans la phase exploratoire de leur enquête et moins de 2.5% dans le questionnaire "*Casus Belli Echo 1995*" (Trémel, 2001).

<sup>16</sup> Ma traduction. Citation originale : "[...] Characteristics of women; the process of recruitment into the gaming world; and reactions of men to the presence of women and female characters in the gaming scenario" (Fine, 1983, p. 62).

<sup>17</sup> Ma traduction. Citation originale : "[...] fantasy role-playing reflects a "male-type" activity" (Fine, 1983, p. 63).



femmes d'autant plus que le jeu de rôle restait une affaire d'hommes. La deuxième catégorie relève de l'intérêt commun pour le *fantasy*. Or, les sujets de *fantasy* utilisés dans les jeux sont ceux qui intéressent les hommes et non les femmes. De plus, certains univers comme le médiéval-fantastique, replace les femmes dans des rôles secondaires où celles-ci sont considérées comme la propriété d'un homme et non comme un individu à part entière. D'ailleurs, dans les univers de *fantasy*, Fine remarquait déjà que la plupart des personnages principaux sont des hommes. Les femmes ont alors plus de difficultés à s'identifier aux personnages et lorsqu'elles désirent jouer, celles-ci sont incitées à incarner des personnages masculins, compliquant d'autant plus l'identification au personnage. Ainsi, l'auteur conclut : « *Les femmes ne sont pas encouragées à acquérir des connaissances dans le milieu qui facilitent l'implication dans les jeux fantastiques, les jeux ayant eux-mêmes des obstacles pour les femmes souhaitant s'impliquer dans l'incarnation d'un personnage* » (Fine, 1983, p. 66)<sup>18</sup>. La dernière catégorie regroupe les opportunités d'être en contact avec le jeu. En effet, les hommes impliquent peu les femmes dans les domaines qu'ils considèrent pour exclusivement masculin ce qui empêche les femmes d'être en contact avec ces activités. Selon l'auteur, ce n'est que lors d'une mise en relation amoureuse que les femmes découvrent le jeu de rôle et peuvent y participer. D'ailleurs, l'auteur souligne qu'elles peuvent aussi décider de ne pas participer et dans certains cas, ces non-joueuses incitent leur compagnon à arrêter le jeu de rôle. Un des interviewés de Fine explique que lorsque les joueurs se marient, il est commun qu'ils deviennent moins présents dans le groupe. En plus de l'initiation différente des femmes, celles-ci ont aussi des comportements différents par rapport à leurs sorties nocturnes puisque celles-ci sortent moins que les hommes limitant les occasions de jeu.

La troisième explication qu'offre Fine concernant l'absence des femmes dans ce milieu est le traitement des femmes par les hommes dans les groupes de jeu. Comme l'affirme l'auteur : « [...] *les femmes ne sont pas les bienvenues, et lorsqu'elles sont autorisée à jouer, elles sont traitées inégalement* » (Fine, 1983, p. 68)<sup>19</sup>. Dans le groupe, ces femmes sont charriées et reçoivent des remarques et des blagues à caractère sexuel dont des blagues sur le viol. En plus d'être illégitime en tant que joueuses, Fine remarque que celles qui n'appartiennent pas à un joueur sont sexualisées par le groupe. De plus, les personnages féminins sont également considérés différemment que les personnages masculins puisque utilisés comme élément de décoration et, dans certains jeux, comme objet sexuel. Celles-ci peuvent subir la volonté de conquête des hommes et de la démonstration de la virilité de leur personnage. Finalement, l'ensemble de ces comportements crée une ambiance de malaise et d'insécurité pour les joueuses. De plus, lorsqu'il n'y a pas de joueuses dans le groupe, l'auteur remarque qu'il y a une forte présence de propos sexuels augmentant le plaisir du jeu selon les joueurs. D'ailleurs, les

---

<sup>18</sup> Ma traduction. Citation originale: "Women are not encouraged to become knowledge in background areas that facilitate involvement in fantasy gaming, games themselves poses obstacles for females wishing to become involved in playing a character" (Fine, 1983, p. 66).

<sup>19</sup> Ma traduction. Citation originale: "[...] females are not welcomed, and when allowed to play are treated inequitably" (Fine, 1983, p. 68).



violences sexuelles sont banalisées et sont considérées comme faisant partie de la sexualité. Fine avance que cette ambiance n'incite pas les joueurs à inviter d'autres joueuses puisque leur présence ne permettrait pas ce genre de comportements et rendrait alors les parties moins amusantes.

En résumé, selon Fine, l'absence des femmes s'expliquerait, notamment, par le fait qu'elles ne sont pas initiées par des ami·e·s, que les univers de *fantasy* ne sont pas adaptés aux femmes et que celles-ci ne sont pas les bienvenues. Ces explications sont des indicateurs de ce que pouvait être le jeu de rôle pour les femmes à cette époque.

D'ailleurs, au-delà de la construction de la socialisation des activités genrées<sup>20</sup>, certains arguments avancés par Fine (1983) sont corroborés dans des travaux plus récents, à l'instar de ceux d'Anne-Christine Voelckel (1995). Celle-ci s'intéresse au jeu de rôle « *comme forme de sociabilité où le lien entre les joueurs se construit à travers la pratique* » (Voelckel, 1995, p. 64). A travers l'observation d'une table de jeunes rôlistes<sup>21</sup>, Voelckel remarque que le jeu est utilisé comme base pour créer le groupe dans un contexte d'égalité. Selon l'auteure, ce contexte est créé par trois éléments : la distribution de même nombre de points pour la création de personnage, utilisation de références communes afin de partager un même espace imaginaire et l'appartenance au genre masculin. Ce dernier élément permet de réaffirmer leur masculinité à travers un « *code de virilité* » (Voelckel, 1995, p. 66). Ce code valorise l'utilisation d'une certaine forme de violence basée sur la mesure et la justesse incarnant le courage et le sacrifice pour autrui. La réaffirmation de leur masculinité se déroule également dans un « *entre-soi* » (Voelckel, 1995, p. 67) permettant divers comportements socialement peu tolérés tels que « *grossièreté, lourdeur, blagues à connotation sexuelle ou scatologique, grosses farces* » (Voelckel, 1995, p. 67).

L'article de Wenceslas Lizé (2004) met également en évidence certaines logiques de genre se jouant dans les tables de jeu de rôle. En effet, alors que l'auteur s'intéresse à des adolescents de la classe moyenne pratiquant le jeu de rôle, celui-ci observe que ces joueurs utilisent le jeu de rôle afin de construire et de mettre à l'épreuve une masculinité. Selon lui, les jeunes interrogés construisent leur masculinité à travers leur réussite scolaire et ce, sur base d'une représentation binaire du féminin et du masculin. Ainsi, le *monde des choses matérielles* attaché au masculin comprend des pratiques faisant intervenir la logique, le raisonnement, l'informatique. Or, ces adolescents, faisant face à un redoublement ou une réorientation dans leur parcours scolaire, tentent de combler leur malaise à travers le jeu de rôle. Dans cette logique, en jouant à des jeux de rôle, ceux-ci se revalorisent en tant qu'homme

---

<sup>20</sup> Développée dans plusieurs écrits dont : Octobre, S. (2014). *Questions de genre, questions de culture*. Ministère de la Culture - DEPS. <https://doi.org/10.3917/deps.octob.2014.02> ; Bereni, L., Chauvin, S., Jaunait, A., Revillard, A., Dèzé, A., & Aucante, Y. (2012). *Introduction aux études sur le genre* (2<sup>e</sup> éd.). DE BOECK SUP. ; Octobre, S. (2010). La socialisation culturelle des enfants au sein de la famille. *Cahiers du Genre*, 49, 55-76. <https://doi.org/10.3917/cdge.049.0055> ou encore Bourdieu, P. (2014). *La Domination Masculine*. Editions Du Seuil.

<sup>21</sup> L'auteure précise que le groupe est constitué de six garçons tous nés en 1972 (Voelckel, 1995).

puisque cette activité nécessite d'être intelligent et de faire preuve d'imagination. A savoir que faire preuve de ces caractéristiques permet également de se distinguer des milieux populaires et des femmes.

D'ailleurs, le *monde des choses humaines* renvoyant au féminin est rejeté au profit de celui *des choses matérielles*. Ainsi, le jeu de rôle permet également de se distinguer du féminin à travers le fait de créer activement l'aventure contrairement à la lecture jugée passive et renvoyée au féminin. A travers leur sociabilité, les joueurs évitent d'aborder des sujets pouvant fragiliser le groupe. Mais également, des sujets considérés féminins, concernant l'intimité et l'analyse de soi, pouvant mettre en danger la « *sous-culture masculine* » (Lizé, 2004, p. 51). En jeu, les personnages et PNJ féminins sont peu présents et peu valorisés, ceux-ci renvoyant à la faiblesse tout comme l'homosexualité.

Ainsi, incarner des personnages masculins extraordinaires permet, non seulement, de se distinguer du commun et du féminin mais également d'« [...] *expérimenter, sur le mode du « comme si », une forme de promotion sociale fondée sur la performance, la prise de risque et le dépassement de soi* » (Lizé, 2004, p. 58). Ces épreuves imaginaires permettent de prouver leur valeur en tant qu'homme en exerçant leur masculinité à travers une violence physique et symbolique sans impliquer son propre corps. Ainsi, l'imaginaire offre la possibilité d'expérimenter, sans se mettre en danger, une masculinité *hors norme* qui valorise l'image du joueur. L'auteur conclut que :

[...] le jeu de rôles (sic) serait à la fois un espace de compensation et d'évitement de la confrontation à la masculinité et un lieu d'apprentissage de la domination [...] en exerçant cette domination dans les rapports de force symboliques autour de la table de jeu et en jouant la virilité dans le cadre imaginaire (Lizé, 2004, p. 64).

Le rejet du féminin et la hiérarchisation des genres ne sont pas propres à la pratique du jeu de rôle, celui-ci a été observé dans différents contextes<sup>22</sup>. Ces processus ont été également mis en évidence par Christine Détrez (2011) chez les lecteurs de manga. En effet, ces lecteurs adolescents français retrouvent dans les *shonens*<sup>23</sup> une adhérence à la valorisation de la masculinité *classique* à travers la violence. Or, cette adéquation à l'idéalisation de la masculinité permet de distinguer cette pratique de celles des filles. D'ailleurs, alors que les filles peuvent ouvertement adopter des pratiques masculines, les lecteurs, eux, rejettent, devant leurs pairs, les pratiques féminines afin de préserver leur identité masculine. De plus, lorsqu'il y a une transgression de cette masculinité à travers la lecture de *shojos*<sup>24</sup>, le rappel à la norme se réalise par la sanction via des moqueries. Ainsi, « [...] *apprendre son genre, quand on est un garçon, passe par le fait d'adhérer aux principes de la masculinité, incarnés ici par la*

---

<sup>22</sup> Notamment : Godelier, M. (2009). *La production des Grands Hommes* (3 éd.). FLAMMARION. ; Devreux, A.-M. (1997). Des appelés, des armes et des femmes : l'apprentissage de la domination masculine à l'armée: Violences contre les femmes: les stratégies des hommes. *Nouvelles questions féministes*, 18(3-4), 49-78. ; Lemel, Y. et Roudet, B. (dir.). (1999). Filles et garçons jusqu'à l'adolescence : Socialisations différentielles. Editions L'Harmattan.

<sup>23</sup> L'auteure précise : « Le schéma narratif de ces mangas se rapproche des principes de certains jeux vidéo d'action et d'aventure (une succession de combats contre des chefs de plus en plus puissants, avec accumulation de pouvoirs spéciaux et maîtrise de nouvelles techniques) [...] » (Détrez, 2011, p. 168).

<sup>24</sup> Attribué aux filles puisqu'intègrent une dimension sentimentale.

*violence, mais également par le fait de se démarquer des pratiques de l'autre sexe* » (Détrez, 2011, p. 170). Cependant, Détrez souligne une évolution de l'idéal de masculinité plus intellectuelle faisant intervenir une dimension psychologique et stratégique. Dans cette nouvelle masculinité, sans discréditer la violence de la première masculinité, la valorisation porte sur la complexité et de l'intelligence. Or, cette masculinité est difficilement accessible pour les classes populaires et ne peut se réaliser que si l'individu a déjà prouvé sa masculinité. Enfin, en plus de la « *stigmatisation du féminin* » (Détrez, 2011, p. 185), un seul tabou reste constant, celui de l'homosexualité. Cette transgression met la masculinité en péril à travers l'identité hétérosexuelle et est ainsi, considérée comme déviante.

Comme le formulent Laure Bereni, Sébastien Chauvin, Alexandre Jaunait et Anne Revillard (2012): « *La socialisation de genre est l'apprentissage d'une "différence" mais aussi, et indissociablement, l'incorporation d'un système hiérarchisé* » (p. 113). En d'autres mots, la socialisation de genre permet la construction de la masculinité légitime à travers la distinction et la hiérarchisation avec le féminin. Ainsi, les transgressions de genre sont d'autant plus conséquentes pour les hommes que pour les femmes puisque ceux-ci mettent en péril leur identité masculine.

Cependant, d'autres études pourraient aider à formuler une tentative de réponse concernant l'absence des femmes dans le milieu du jeu de rôle comme l'explication de Laurent Trémel (2001) concernant l'apparition du jeu de rôle. En effet, celui-ci explique que le jeu de rôle a pu voir le jour grâce au progrès ayant libéré du temps libre pour une partie de la population. Ce nouveau temps libre pourrait être utilisé pour des pratiques de loisirs. Or, le genre peut influencer l'utilisation du temps libre. En effet, dans l'enquête réalisée par Rébecca Cardelli et Sile O'Dorchai (2017) portant sur *le genre et l'emploi du temps en Wallonie* montre que le temps consacré aux loisirs diffère selon le genre. En moyenne, les hommes utilisaient plus de temps pour les loisirs (18%) en 1999 que les femmes (15%). En 2005, cette différence pour ce type d'activités est toujours présente (19% pour les hommes contre 16% pour les femmes). En 2013, cet écart s'agrandit légèrement (20% pour les hommes contre 15% pour les femmes). Ainsi, les temps de loisirs sont plus importants chez les hommes que chez les femmes et ce, quel que soit l'âge<sup>25</sup>.

De plus, les femmes, de tous âges, s'occupent majoritairement de la charge domestique et ce, même lorsqu'elles ont un travail à temps plein<sup>26</sup>. Celles-ci accumulent également de nouvelles charges à l'arrivée d'un enfant. En effet, la présence d'enfants dans le ménage se fait aussi au détriment des femmes puisqu'elles s'occupent de la charge domestique supplémentaire qu'occasionnent les enfants. L'âge de l'enfant et le nombre d'enfants impactent également le poids de ces charges familiales pour les femmes qui s'occupent majoritairement de celles-ci. C'est seulement lorsque les enfants entrent à l'école

---

<sup>25</sup> A savoir que les personnes entre 25 et 39 ans sont celles qui disposent de moins de temps de loisir, âge correspondant à l'âge social de la parentalité. Contrairement aux personnes âgées de moins de 25 ans et les personnes de plus de 65 ans qui accordent plus de temps à leurs divertissements.

<sup>26</sup> A noter que, lorsque celles-ci ont un emploi à mi-temps, le temps de tâches ménagères et parentales est plus important que si elles n'avaient pas d'emploi (Cardelli et O'Dorchai, 2017).

que la charge domestique diminue et qu'au troisième enfant que les hommes s'investissent un peu plus dans ces charges.

Ces données peuvent être mises en parallèle avec l'article d'Alain Degenne et Marie-Odile Lebeaux (2003) sur l'impact du cycle de vie et des contraintes sur le temps de loisirs. Dans leur analyse, il et elle distinguent différents temps : (1) le temps contraint comprenant les activités nécessaires comme le sommeil, les repas et les activités liées à l'emploi (2) le temps libre divisé en deux catégories d'activités : les principales et les secondaires, ces dernières pouvant être faites en même temps qu'une autre activité. Les auteur·e·s prennent également en compte différents facteurs pouvant influencer le temps de loisirs, ceux-ci s'intéressent bien entendu à la position de la personne dans un cycle de vie mais également le genre et le niveau d'éducation. Ainsi, les auteur·e·s remarquent une différence de temps contraint en fonction du genre. Les femmes disposent de plus de temps contraint et dans cette logique, moins de temps libre pour des activités principales de loisirs. Afin d'augmenter leur temps de loisirs, les femmes combinent deux activités, une de temps contraint et une de loisirs secondaires comme repasser devant la télévision, par exemple. L'écart d'activités ludiques entre les hommes et les femmes s'élargit par le fait d'être en semaine ou en week-end. En effet, en semaine, les femmes ont plus d'activités secondaires puisque celles-ci ne peuvent dégager ce temps pour des loisirs principaux durant les week-ends. Lorsqu'il y a des enfants, les temps de loisirs se déroulent principalement en soirée pendant la semaine et le temps de midi en semaine est notamment utilisé pour des loisirs secondaires. Cependant, pour les personnes sans emploi ou retraitées, le temps de loisirs est élevé et se distribue également sur la semaine et le week-end.

Ainsi, de nombreuses pistes peuvent être envisagées permettant de dépasser une posture essentialiste pour expliquer l'absence des femmes dans le milieu du jeu de rôle. En effet, bien que je me sois intéressée à quelques études, j'ai pu souligner l'importance de la socialisation genrée ainsi que la démonstration de l'appartenance à un genre peut éclaircir la question de l'absence des femmes dans le milieu du jeu de rôle.

### *C. Profil récent de rôlistes*

Malgré les tentatives passées, la volonté d'esquisser le profil de rôliste reste d'actualité. Cependant, les mêmes difficultés persistent. Il n'existe pas de données représentatives sur les rôlistes. D'ailleurs, en 2007, Olivier Caïra rend toujours compte de ces difficultés et utilise les données récoltées par Didier Guiserix (1997 dans Caïra, 2007) dénombrant les rôlistes en France sur base de sondages et la vente de jeux. Guiserix estime qu'il y a approximativement 100 000 joueur·euse·s jouant en moyenne

au moins une fois par mois<sup>27</sup>. Caïra précise que la grande partie des joueurs sont des hommes âgés de moins de 50 ans et fort actifs lors de leurs études.

Ensuite, le Thiase<sup>28</sup> a également tenté d'établir le profil des rôlistes en France en réalisant trois sondages *Qui sont les rôlistes ?*<sup>29</sup> en 2010, 2014 et en 2018. Le premier sondage en 2010 rend compte du peu de répondants s'identifiant comme femmes<sup>30</sup>. La tranche d'âge la plus commune dans le sondage est celle des 34 ans à 38 ans suivie de celle des 25 ans à 29 ans. En ce qui concerne leur pratique de jeu de rôle, la plupart ont découvert le jeu de rôle lors de leur adolescence, la majorité sont ou ont été membre d'un club de jeu de rôle tout en préférant jouer de manière privée, dans une association ou encore, en ligne.

Le deuxième sondage en 2014 souligne une légère augmentation de la participation des femmes rôlistes<sup>31</sup>. La majorité des répondant·e·s font toujours partie de la catégorie né·e·s entre 1976 et 1980, ils·elles sont alors âgé·e·s de 34 ans à 38 ans en 2014. En prenant en compte un genre binaire dans son analyse, ce sondage a pu souligner que la proportion des femmes parmi les rôlistes âgé·e·s de plus de 49 est minime alors que la proportion de personnes âgées de moins de 18 ans atteint presque la parité<sup>32</sup>. Concernant, l'âge de découverte du jeu de rôle, il est important de souligner que les femmes ont découvert le jeu de rôle plus tard dans leur vie que les hommes. Concernant le rôle tenu lors de la partie, très peu des femmes déclarent être uniquement MJ<sup>33</sup> et sont plus nombreuses à ne jouer qu'en personnage-joueur<sup>34</sup>. Une différence supplémentaire relevée par le sondage est que les femmes achètent moins de jeux de rôle ce qui peut être lié au fait qu'elles occupent moins le rôle de MJ.

Le dernier volet du sondage en 2018 comprend un peu plus de répondant·e·s<sup>35</sup>. Les rôlistes de ce sondage étaient plus nombreux·euses à avoir entre 23 ans à 27 ans suivi de ceux·celles âgé·e·s de 38 ans à 42 ans. Selon ce sondage, chez les rôlistes ayant plus de 53 ans, les femmes sont moins présentes que chez les rôlistes de moins de 30 ans<sup>36</sup>. Ainsi, celui-ci souligne un renouvellement du public plus jeune et plus féminin. L'âge de la découverte du jeu de rôle est intéressant puisque celui-ci diffère de la génération des rôlistes des années 70's. En effet, alors que les anciens rôlistes avaient découvert le jeu de rôle avant 15 ans, les rôlistes des années 90's l'ont découvert après cet âge<sup>37</sup>. Pour les femmes rôlistes

---

<sup>27</sup> Celui-ci réalise ce calcul en se basant sur le nombre de personnes lors d'une partie de jeu de rôle multiplié en considérant qu'au moins une personne a acheté un livre de règles.

<sup>28</sup> <https://www.le-thiase.fr/> [consulté le 06/04/22]

<sup>29</sup> <http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/> [consulté le 06/04/22]. Les résultats des sondages se trouvent dans les annexes 14, 15 et 16.

<sup>30</sup> Seulement 240 sur l'ensemble des répondants (3000), soit 8%.

<sup>31</sup> 539 répondants *femme* sur l'ensemble des répondants (4143), soit 13%.

<sup>32</sup> « Si les femmes ne représentent que 5,3 % des rôlistes nés avant 1965, leur proportion atteint 40 % des moins de 18 ans » (Thiase, 2014).

<sup>33</sup> 1.5% contre 8% chez les hommes.

<sup>34</sup> 58% contre 14.5% chez les hommes.

<sup>35</sup> 1028 femmes sur l'ensemble des répondants (5918), soit 17.4%.

<sup>36</sup> 8% de femmes chez les personnes ayant plus de 53 ans contre 33% de femmes chez les moins de 30 ans.

<sup>37</sup> 70% des rôlistes des années 70's ont découvert le jeu de rôle avant 15 ans contre 60% des rôlistes des années 90's.

interrogées en 2018, celles-ci ont découvert le jeu de rôle plus tard que les hommes puisqu'elles sont la moitié à avoir découvert le jeu de rôle après leur adolescence. Ce sondage observe aussi une diminution de l'écart de la pratique de jeu et de la consommation entre les hommes et les femmes.



Cet état de l'art a permis de revenir sur le manque de travaux abordant le vécu des femmes rôlistes. J'ai pu également souligner que, en jeu de rôle, le rôliste le plus commun en était un homme et que les femmes rôlistes se cantonnaient qu'à une minorité. A travers les explications avancées par Fine (1983) concernant l'absence des femmes dans le milieu du jeu de rôle, j'ai eu l'opportunité d'avancer de nouvelles pistes sur ce sujet tel que l'utilisation du temps libre et l'utilisation du jeu de rôle comme le lieu de construction et de démonstration d'une masculinité. Bien que le jeu de rôle soit toujours majoritairement masculin, la proportion de femmes a augmenté. Cette arrivée féminine dans le jeu de rôle permettra de comprendre l'influence sur le parcours des anciennes rôlistes interrogées.

*Au rythme des tambours, tes pieds frappent la terre de tes anciennes  
encore tiède de la journée. A la lumière des flammes, tu aperçois ta mère  
et tes sœurs bien aimées dont les mouvements imitent l'envol de l'oiseau.  
Après quelques instants, la transe te gagne et tu te sens rejoindre le monde des esprits.  
Ainsi, s'achève ta dernière nuit auprès des tiennes. Demain, le soleil se lèvera sur un nouveau jour.*

Que fais-tu ?

### III. *Méthodologie et problématique*

Dans ce chapitre, je commencerai par détailler ma problématique. Ensuite, je me concentrerai sur la méthodologie utilisée dans le cadre de ce travail et le déroulement de la recherche afin de comprendre la construction de ma recherche. Avant de détailler le profil des femmes rôlistes rencontrées, j'aborderai succinctement les conséquences de la crise du COVID-19 sur le terrain et le déroulement de mon mémoire. Enfin, je m'intéresserai aux influences de mon identité sur mon travail de recherche.

#### A. *Problématique*

Dans le milieu du jeu de rôle où les femmes sont en minorité et rencontrent de la misogynie, je me suis demandé : *Comment les femmes rôlistes maintiennent-elles durablement leur pratique de jeu de rôle en dépit du sexisme du milieu ?*

Plusieurs études<sup>38</sup> s'intéressent aux minorités de genre dans un milieu hostile et plus spécifiquement, de la présence des femmes dans un milieu où traditionnellement celles-ci ne sont pas légitimes. Les travaux de Buscatto (2007; 2010) sur les femmes artistes mettent en évidence une illégitimité similaire à celles que les femmes rôlistes rencontrent. Ces femmes ne sont pas considérées à leur place et se confrontent à une série de difficultés propres au milieu et à la socialisation de genre :

Les processus sociaux produisant de telles difficultés au fil des carrières féminines sont multiples et relèvent aussi bien des rapports sociaux de sexe extérieurs aux mondes de l'art<sup>39</sup> [...] — stéréotypes sociaux « féminins », socialisations adolescentes ou rôles maternels — qu'aux dynamiques propres aux mondes de l'art — réseaux sociaux, conventions ou normes « masculines »<sup>40</sup> (Buscatto, 2010, p. 149).

L'auteure poursuit en expliquant que pour persévérer face aux difficultés, « *ces femmes artistes, notamment les joueuses de jazz, mobilisent des ressources propres pour transgresser et investir un espace social qui leur est encore plutôt contraire* » (Buscatto, 2010, p. 150).

Ainsi, l'objectif de ce mémoire est de comprendre la manière dont les femmes rôlistes agissent et réagissent face à ces difficultés. Pour ce faire, je me suis intéressée à des femmes ayant une expérience de plus de 10 ans en jeu de rôle. Ces expériences m'ont permis d'identifier comment, sur le long terme, ces femmes ont mis en place des stratégies permettant d'éviter, de diminuer voire surmonter les difficultés liées à leur genre. Mon questionnement s'est alors tourné vers les stratégies possibles ainsi que les situations les aidant à continuer leur parcours. Dans cette logique, je définis *stratégie* au même sens que Buscatto<sup>41</sup> (2010) comme une « *démarche naturelle* » (p. 159), une (ré)action consciente ou

---

<sup>38</sup> Notamment : Bourelly (2010); Buscatto (2007 ; 2010) ; Parmantier (2015) ; Thomas (2013) et Mennesson (2004) utilisées pour ce mémoire.

<sup>39</sup> Référence de l'auteure : Becker Howard S. (1988). Les mondes de l'art. Paris, Flammarion [éd. originale 1982].

<sup>40</sup> Référence de l'auteure : Buscatto Marie (2007a). "Women in Artistic Professions: An Emblematic Paradigm for Gender Studies". Social Cohesion and Development Journal, vol. 2, n° 1.

<sup>41</sup> Buscatto identifiera quatre stratégies pour les joueuses de jazz : la fermeture à la séduction, la construction d'une stabilité, le profit des opportunités offertes aux femmes musiciennes et le soutien du conjoint musicien.



inconsciente permettant d'éviter et de surmonter une difficulté préalablement rencontrée ou connue de la personne. Cette stratégie incarne une volonté d'atteindre l'objectif initial de celle-ci.

### B. Méthodologie

Concernant le choix de méthode, je désirais combiner une recherche quantitative à une recherche qualitative afin d'avoir une vision plus globale du sujet. Je comptais, notamment, dégager des profils de joueur·euse·s, identifier les jeux les plus joués et les plus populaires, ou encore, mesurer la fréquence de jeu des joueur·euse·s. Cependant, par manque de temps et de moyens, je suis rapidement arrivée à la conclusion de l'impossibilité de réaliser une recherche mixte. Ainsi, j'ai pu concentrer mes efforts sur mon premier choix de méthode, la méthode de théorisation ancrée. Cette méthode a été élaborée par les sociologues Barney Glaser et Anselm Strauss et détaillée dans leur livre *The discovery of Grounded Theory ; Strategies for qualitative research* (1967). Grâce à cette méthode, j'ai pu comprendre les vécus des femmes rôlistes invisibilisés dans les études quantitatives. Pour réaliser ma recherche, je me suis basée sur le *Manuel d'analyse qualitative : Analyser sans compter ni classer* écrit par Christophe Lejeune (2014). En plus de cahiers de terrain physique, j'ai utilisé l'outil en ligne *Cassandra*<sup>42</sup> créé par l'auteur lui-même pour analyser les entretiens, les terrains et les lectures. Cette méthode a fluidifié le déroulement des étapes de la recherche, c'est-à-dire la problématisation, la collecte, l'analyse et la rédaction. En effet, celle-ci structure l'élaboration de la recherche se construit à travers plusieurs étapes<sup>43</sup> et permet des allers-retours entre le terrain et l'analyse. Tout au long de mon travail, j'ai également veillé à rester fidèle à mon premier matériau, à savoir, le vécu de mes informatrices.

Pour ce mémoire, j'ai réalisé des entretiens avec quatre rôlistes (dont un rôliste) ayant des parcours différents<sup>44</sup>. Les entretiens ont été réalisés en ligne via *Discord*<sup>45</sup> et *Lifesize*<sup>46</sup> selon les préférences des rôlistes et ont été enregistrés sur mon téléphone et/ou via mon ordinateur. Ceux-ci ont été réalisés en deux temps : Le premier entretien servait à en apprendre plus sur le vécu des personnes et à construire mon analyse. Le deuxième entretien, quant à lui, permettait de réaliser un retour chez les rôlistes afin de vérifier la justesse de mon analyse et de préciser certains points. Comme détaillé dans le déroulement de ma recherche, mon choix des personnes à interroger s'est construit au fil de celle-ci. Finalement, je me suis fixée sur le vécu de femmes rôlistes cisgenres ayant plus de 10 ans d'expérience dans le milieu du jeu de rôle. L'importance d'être cisgenre m'a permis d'aller plus loin dans les vécus des personnes me permettant d'analyser des difficultés similaires. Par la suite, j'aurais aimé diversifier

---

<sup>42</sup> <https://www.cassandra.uliege.be/memo/>

<sup>43</sup> De manière simplifiée, le *codage axial* permet d'identifier des *propriétés* à travers le vécu des acteur·rice·s. Le *codage axial*, quant à lui, est l'étape qui permet d'articuler deux à deux les nouvelles *propriétés* toujours en relation avec le vécu des matériaux empiriques. Enfin, le *codage sélectif* servira à mettre en relation les articulations créées à l'étape précédente afin d'obtenir une vision d'ensemble permettant de discerner le cœur de l'analyse.

<sup>44</sup> Je détaillerai le profil des rôlistes interrogées dans la suite de ce chapitre. J'ai également mis en annexe : un tableau récapitulatif des entretiens (annexe 1) et un tableau récapitulatif des rôlistes (annexe 2).

<sup>45</sup> *Discord*, Discord Inc., 2015.

<sup>46</sup> *Lifesize*, 2003.

les genres interrogés afin d'identifier des difficultés propres à d'autres genres qui auraient enrichi cette recherche. De même que pour l'orientation sexuelle, alors que je ne restreignais pas l'orientation sexuelle, mes informatrices sont toutes hétérosexuelles. Or, réaliser ce travail auprès de femmes non cisgenres ou autre qu'hétérosexuelles aurait été intéressant. Ce genre de vécus pourrait aider à mieux comprendre comment les rapports de genre et l'orientation sexuelle peuvent jouer un rôle dans un milieu. Prendre en compte le vécu de femmes rôlistes racisées aurait permis de comprendre également la manière dont ces oppressions influencent le parcours rôliste. Malheureusement, je n'ai pas eu le temps nécessaire pour diversifier le profil de mes informatrices. Ainsi, Deux limites peuvent être identifiées. La première concerne la diversité des profils et ainsi des vécus. En effet, en interrogeant que des femmes cisgenres et hétérosexuelles, je me suis privée d'une partie des vécus. Une deuxième limite se situe au niveau de la diversité des stratégies et situations d'aides puisque je n'ai pas pu rencontrer toutes les stratégies possibles mises en place par les femmes rôlistes et notamment, les stratégies collectives.

A l'instar de Loïc Wacquant (1989) analysant son propre apprentissage de la boxe au même titre que celui des autres acteurs, c'est à travers ma pratique de rôliste que j'ai construit mon terrain. En effet, alors que je réalisais mon mémoire, ma pratique de jeu de rôle reprenait son cours, notamment, grâce à l'assouplissement des mesures contre le COVID-19. Après avoir joué avec de nouvelles personnes, je me suis aperçue que je faisais moi-même mon entrée dans le milieu du jeu de rôle et que je me confrontais également aux mêmes situations que les rôlistes interrogées. De plus, ces situations créaient également de nouveaux raisonnements que je ne pouvais ignorer. Dès lors, de peur de perdre des réflexions et de nouvelles pistes, je préparais mes séances comme pour une descente sur le terrain avant de jouer avec de nouvelles personnes, que ce soit en ligne ou dans la réalité. Ainsi, bien que je jouais pour moi-même, je restais attentive à la manière dont je pouvais être traitée, des réflexions qui m'étaient adressées et de mes propres sentiments. De cette façon, je réalisais une participation observante à travers mon engagement dans la pratique et l'analyse de mes propres comportements. Étant une joueuse prenant des notes habituellement, je pouvais écrire quelques réflexions succinctes en même temps que mes notes de jeu sans attirer l'attention. Par la suite, je réécrivais dans mon journal le déroulement de ma séance et mes nouvelles réflexions afin de reprendre une certaine distance face à mon terrain. Ainsi, certaines parties et expériences de jeu de rôle ont été utilisées pour mon mémoire. C'est notamment le cas pour le *Rol'event*<sup>47</sup> 2020 [18/12/20 au 20/12/20], une campagne en ligne [18/12/20 et 05/01/21 au 17/03/21], le *Rol'event* 2021 [11/11/21 au 14/11/21], une partie d'initiation en ligne sur un salon *Discord*<sup>48</sup> [04/02/22], deux parties de jeux de rôle dans un club de jeu de rôle à Liège [06/02/22 et 20/02/22] et une partie de jeu de rôle dans une bibliothèque organisée par le club [19/02/22]<sup>49</sup>.

---

<sup>47</sup> <https://www.rolevent.fr/> [Consulté le 26/06/22].

<sup>48</sup> *Discord*, Discord Inc., 2015.

<sup>49</sup> Le tableau de mes terrains se trouve en annexe 11.

A propos des limites géographiques de mon terrain, j'ai décidé d'étendre mon terrain aux pays francophones européens en l'occurrence en Belgique et en France. En jeu de rôle, la distinction dans le milieu se situe au niveau de la barrière de la langue. Ainsi, j'ai choisi de rester ouverte aux pays francophones d'autant que les entretiens pouvaient se dérouler à distance.

### C. Impacts de la crise sanitaire

La propagation du virus COVID-19 et les mesures prises contre celle-ci ont eu de nombreuses répercussions dans nos vies. La construction de mon mémoire ne déroge pas à la règle. En effet, le milieu et les pratiques du jeu de rôle ainsi que mon année académique ont été impactés par cette crise sanitaire.

Dans un premier temps, les clubs de jeu de rôle et les magasins dont les magasins spécialisés ont eu l'obligation de fermer, les grandeurs natures ont été annulés, certaines publications de jeu ont été ralenties et les parties de jeu de rôle sur table physique sont devenues interdites. Il est devenu dès lors impossible de se rendre sur le terrain. De plus, cette crise a également influencé mon parcours académique puisque mon stage en éducation permanente, commencé en septembre 2020, s'est étendu jusque Mars 2021 m'obligeant à reporter mon mémoire à l'année suivante, c'est-à-dire l'année académique 2021-2022.

Dans les mois qui suivirent, le milieu du jeu de rôle s'est petit à petit adapté à la situation en transposant les événements sur des plateformes en ligne telles que Twitch<sup>50</sup> ou Discord<sup>51</sup>. Ce fut d'ailleurs le cas pour la convention *Rôl'event* 2020 et 2021 comprenant des conférences, des *actual play*<sup>52</sup> et des tables de jeu de rôle virtuelles. Certain·e·s rôlistes, dont je fais partie, ont aussi repris leur pratique en reprenant les anciennes tables physiques en virtuel ou en intégrant/créant de nouvelles tables en ligne.

C'est dans ce contexte que j'ai commencé ma recherche. Ainsi, la crise sanitaire a eu des conséquences sur mon terrain puisque je ne pouvais rencontrer les rôlistes physiquement. Lors de déconfinement, j'avais d'ailleurs tenté de réaliser une observation participante chez un rôliste. Mais cette rencontre n'a pu se faire à cause d'un nouveau confinement. Par la suite, j'ai développé un certain malaise à l'idée de me retrouver autour d'une table avec 4 à 6 personnes sans mesures de protection contre le covid-19. J'ai alors préféré me concentrer sur mes entretiens en ligne facilités par l'adaptation virtuelle du jeu de rôle.

---

<sup>50</sup> Twitch.tv, Amazon.com, 2011.

<sup>51</sup> Plateforme en ligne. Discord, Discord Inc., 2015.

<sup>52</sup> Les Actual Play sont des parties filmées de jeu de rôle sur table qui sont, ensuite, diffusées sur internet. Comme par exemple, *Rôle'n Play*: <https://www.youtube.com/channel/UCLklqggxR3UaYiJFiaSi7Ig> [Consulté le 26/06/22] ou encore *Critical Role*: <https://www.youtube.com/c/criticalrole> [Consulté le 26/06/22].

#### *D. Déroulement de la recherche*

Afin de détailler la méthodologie, je développe dans cette section la construction de la recherche de manière chronologique. Par soucis de clarté, je présente brièvement le déroulement de la recherche avant de la détailler dans la suite de cette section. Ainsi, après avoir réalisé quelques recherches sur les pratiques culturelles et ludiques, je formulais mes premiers questionnements portant sur la pratique de jeu de rôle de manière générale. Mon premier entretien avec un rôliste m'a permis de définir un profil plus précis : des femmes rôlistes ayant plusieurs années d'expériences. Au fil de mon expérience rôlistes, de nouvelles questions sont apparues et ont complété mon guide d'entretien. A travers mon deuxième entretien, j'ai pu avancer sur l'objectif de ma recherche, c'est-à-dire les difficultés que peuvent rencontrer des femmes rôlistes à cause de leur genre dans le milieu du jeu de rôle. Ainsi, je préparais mon troisième entretien afin d'obtenir de nouvelles difficultés genrées et également les stratégies mises en place pour surmonter ou éviter celles-ci. Mon troisième entretien m'a également aidé à structurer les difficultés auxquelles les femmes rôlistes peuvent faire face. A ce stade de ma recherche, j'ai fait intervenir de nouveaux questionnements et j'ai également réalisé un retour dans la littérature découvrant les mêmes difficultés dans d'autres milieux. A travers ma pratique rôliste, j'ai pu réaliser mon quatrième entretien m'ayant permis de comprendre l'importance de la sécurité émotionnelle dans le parcours des femmes rôlistes. Dans un même temps, je continuais mon parcours rôliste me permettant d'expérimenter moi-même certaines situations évoquées en entretien. Enfin, afin de rester fidèle aux vécus des femmes rôlistes interrogées, j'ai réalisé un retour chez les actrices. La suite de cette section est le détail du déroulement de ma recherche.

Dans les mois précédant mon choix de sujet, et ce, avant même de m'être fixée sur la méthode de recherche, j'ai commencé mon mémoire en réalisant quelques recherches sur les pratiques culturelles et ludiques afin d'acquérir une connaissance sur le sujet<sup>53</sup>. Dans ce même objectif, je me suis intéressée également à des écrits sur le jeu de rôle en lui-même. Ainsi, le livre de Caïra (2007) et celui sous la direction de André et Quadrat (2019) m'ont permis de comprendre l'évolution des jeux de rôle et ses influences à travers les années, la notion d'identité chez les joueur·euse·s ou encore de certaines analyses de l'organisation et du déroulement d'une table de jeu de rôle. De plus, à travers le travail de Trémel (2001), j'ai pu m'intéresser à des analyses réalisées sur la pratique du jeu de rôle et m'informer sur le profil des joueur·euse·s ainsi que leur socialisation.

---

<sup>53</sup> J'ai, notamment, lu : Degenne, A., & Lebeaux, M.-O. (2003). Le temps des loisirs, le cycle de vie et ses contraintes. (O. Donnat, Éd.) Regards croisés sur les pratiques culturelles, pp. 83-105. doi:<https://doi.org/10.3917/deps.donna.2003.01.0083> ; Coavoux, S., & Gerber, D. (2016). Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales. Sociologie, 7, pp. 133-152. doi:<https://doi.org/10.3917/socio.072.0133> ; Donnat, O. (2005). 49. La féminisation des pratiques culturelles. (M. Maruani, Éd.) Femmes, genre et sociétés. L'état des savoirs. Consulté le Septembre 24, 2020, sur <https://doi.org/10.3917/dec.marua.2005.01.0423> et Lehingue, P. (2003). Les différenciations sexuelles dans les pratiques culturelles : Evolution 1973-1997. Regards croisés sur les pratiques culturelles, 107-128.

Dans un même temps, j'ai ouvert ma pratique de jeu de rôle en intégrant des groupes *Facebook*<sup>54</sup>, en participant à des conventions en ligne et en jouant à des parties de jeu de rôle sur table en ligne. Cette ouverture m'a permis de rencontrer de nouvelles personnes et d'observer les sujets de discussion traversant le milieu du jeu de rôle.

Mes premiers questionnements concernaient l'évolution du milieu du jeu de rôle des années 80 et aujourd'hui à travers l'intégration des femmes. Comment ces femmes rôlistes ont-elles commencé à jouer et à intégrer des tables ? Quel a été l'origine de leur envie de jouer ? Qu'est-ce qu'elles retirent du jeu de rôle ? J'étais également intéressée par l'influence du genre sur le vécu de la pratique du jeu de rôle, la manière dont elles étaient considérées par les autres rôlistes et les représentations d'un·e bon·ne joueur·euse ou d'un·e bon·ne maître·sse de jeu. Des questions portant sur les différentes acteur·rice·s du milieu du jeu de rôle, comprenant des joueur·euse·s aux auteur·e·s, sont apparues afin d'identifier le public cible des jeux et des représentations véhiculées dans ceux-ci.

Ainsi, mon premier guide d'entretien<sup>55</sup> abordait une série de sujets : l'initiation aux jeux de rôle et le déroulement des premières parties en termes de fréquence, du rôle tenu, du type de jeu ou encore des fréquentations en réitérant mes questions pour la pratique actuelle. Je me suis intéressé également aux stéréotypes des rôlistes à travers les représentations des personnes interrogées. La question de la popularité des jeux et des jeux préférés m'intéressait. Quels étaient les jeux les plus populaires et les stéréotypes véhiculés dans le milieu. La question du perfectionnement en tant que joueur·euse et maître·sse de jeu me semblait pertinente afin de comprendre l'évolution d'un·e rôliste. Ce qui m'a permis de m'interroger sur les conditions d'évaluation d'une bonne ou mauvaise partie, joueur·euse ou enfin maître·sse de jeu. Je m'intéressais également à l'évolution du milieu du jeu de rôle à travers à travers le vécu des personnes.

Dans une volonté d'ouverture aux possibilités, j'ai interrogé des personnes sans distinction de genre. C'est dans cette optique que j'ai débuté par un entretien exploratoire avec un rôliste que je connaissais. Ce premier entretien m'a permis d'aborder différents sujets tels que la volonté de s'améliorer, l'apprentissage des règles, etc. Cependant, je me suis rendu compte que celui-ci ne répondait pas à mes attentes vis-à-vis de ce que je désirais chercher. J'ai tout de même attendu de réaliser un entretien avec une femme cisgenre afin de réévaluer le profil recherché et d'abandonner l'analyse de mon premier entretien.

Avant l'analyse de cet entretien, j'ai réalisé une micro-analyse<sup>56</sup> avec des ami·e·s qui a amené de nouveaux questionnements. Ceux-ci concernaient l'intégration à un groupe : Comment intégrer un groupe ? Quelles sont les difficultés rencontrées pour intégrer un groupe ? Comment choisissent-elles

---

<sup>54</sup> *Facebook*, Meta platforms inc., 2004.

<sup>55</sup> Ce guide d'entretien est disponible dans l'annexe 3.

<sup>56</sup> Une micro-analyse consiste à un réfléchir sur ce qu'évoque un mot choisi dans un entretien afin d'ouvrir les questionnements.

avec qui jouer, à quel jeu de rôle et dans quels lieux ? Ces questions abordaient aussi l'organisation pratique des parties de jeu : Comment les personnes s'accordent-elles pour jouer ? Comment les tâches sont-elles partagées ? Que font-elles devant un empêchement ? L'influence du genre dans le jeu de rôle se traduisait à travers, notamment, les statuts tenus par les femmes dans le groupe de jeu ainsi que les rôles joués et attribués à celles-ci. En dehors de la partie de jeu, la question d'un espace à soi, relative à l'essai de Virginia Woolf (2001), m'a semblé pertinente et transparaissait dans mes réflexions à travers l'importance du jeu de rôle dans la vie des personnes en temps dédié et à sa place dans les priorités à travers l'évolution de la personne.

Ainsi, le deuxième guide d'entretien<sup>57</sup> s'étoffait avec des questions relatives à l'intégration d'un groupe constitué et de l'organisation pratique d'une séance de jeu de rôle. Mais également, de la place du jeu de rôle dans la vie de la personne et la conciliation avec ses autres activités dont la gestion des tâches familiales si des enfants sont présents dans le ménage. A travers des postes *Facebook*<sup>58</sup> sur les groupes de jeu de rôle, je me suis rendu compte que la *carte X*, permettant d'arrêter une scène de jeu si celle-ci nous heurte notre sensibilité, faisait polémique. Je me suis intéressée à celle-ci dans son utilisation et l'expérience qu'en a la personne. D'ailleurs, j'ai tenté de détailler l'expérience de la personne lors d'une partie de jeu de rôle à travers son évaluation d'une bonne et d'une mauvaise partie, dans son ressenti pendant le jeu ou encore de son choix de personnage. J'ai ajouté un point concernant leur expérience en tant que femme, les stéréotypes de genre rencontrés ou encore la représentation des femmes dans le milieu du jeu de rôle.

Lors de l'analyse du premier entretien, j'ai pris contact avec l'administratrice d'un des groupes *Facebook*<sup>59</sup> que je suivais. Ce nouvel entretien m'a permis de me fixer sur l'orientation de mon mémoire et sur le profil des personnes que je voulais interroger. J'ai choisi de ne m'intéresser qu'au parcours de femmes rôlistes, cisgenre et transgenre, ayant plus de dix ans d'expérience en jeu de rôle. Ce profil m'a permis de comprendre une partie des parcours possibles et ce, sur le long terme. Dans cette logique, j'ai mis de côté l'analyse de mon premier entretien. L'entretien de cette rôliste m'a aidé à appréhender les différentes difficultés particulières que pouvaient rencontrer les femmes dans leur parcours de rôliste ainsi que les évitements ou atténuations de ces difficultés. Je me suis aussi aperçue qu'elle rencontrait des difficultés propres à sa vie personnelle influençant sa pratique de loisirs. Ainsi, j'ai décidé de centrer mon mémoire sur les situations et les stratégies qui permettent aux femmes rôlistes de continuer leur parcours malgré les difficultés rencontrées. De plus, je suis resté attentive aux conséquences de ces stratégies sur le parcours rôliste.

Après cette expérience, j'ai voulu rechercher de nouvelles difficultés à la pratique des femmes rôliste. Dans ce nouveau guide d'entretien<sup>60</sup>, je me suis intéressé aux stratégies mises en place face à ces

---

<sup>57</sup> Ce guide d'entretien est disponible dans l'annexe 4.

<sup>58</sup> *Facebook*, Meta platforms inc., 2004.

<sup>59</sup> *Facebook*, Meta platforms inc., 2004.

<sup>60</sup> Ce guide d'entretien est disponible dans l'annexe 5.

différentes difficultés ainsi que leur impact sur le parcours de ces rôlistes. La question de la *carte X* s'est modifiée plus largement en sécurité émotionnelle afin d'englober plus d'outils de sécurité émotionnelle. J'ai également intégré les expériences en convention de jeu de rôle puisque dans celles-ci, les personnes rencontrent des inconnus et sont confrontées à de nouvelles difficultés. A ce moment, j'ai fait le choix de supprimer les questions sur les différences entre les joueurs et joueuses ainsi que les maîtres et maîtresses de jeu pour me concentrer sur l'orientation de ma recherche. Concernant l'évolution du milieu du jeu de rôle, j'ai résumé ce point à travers une comparaison du milieu du jeu de rôle lorsque la rôliste a commencé à jouer et le milieu d'aujourd'hui.

Ensuite, j'ai pris contact avec une rôliste correspondant au profil recherché que j'avais préalablement rencontré dans une association féministe à Liège. Cet entretien a permis d'explorer de nouvelles variations dans les situations rencontrées et a mis en lumière de nouvelles manières de réagir face aux difficultés dues au genre. Cet entretien a souligné également les conséquences des difficultés sur le parcours rôliste. J'ai pu ainsi structurer les catégories auxquelles les rôlistes femmes pouvaient être associées. Dans un même temps, j'ai décidé d'ouvrir la pratique non seulement au jeu de rôle sur table mais également au grandeur nature. J'avais déjà élargi mon intérêt aux expériences en convention, je ne pouvais justifier de me priver d'une partie de leur parcours de rôliste seulement parce que je m'intéressais initialement qu'au jeu de rôle sur table.

A l'aide de ces deux derniers entretiens, j'ai pu aborder des points plus spécifiques dans mon quatrième guide d'entretien<sup>61</sup> tel que le réseau et le militantisme. J'ai poursuivi la recherche des différentes stratégies possibles à mettre en place face aux difficultés propres ou non au milieu rôliste en cherchant un autre type de parcours.

Par la suite, j'ai entrepris quelques recherches dans la littérature scientifique. Je me suis alors rappelée du concept de *Token* et de minorité de Kanter (1993) vu en cours d'*Introduction à la sociologie du genre*<sup>62</sup> qui m'a aidé à mieux comprendre la manière dont les femmes peuvent être envisagées lorsqu'elles sont la seule femme ou en minorité dans un groupe de jeu de rôle. Dans mes recherches, j'ai pu sélectionner plusieurs articles concernant le vécu de femmes dans les milieux masculins. Je me suis alors aperçue que mes observations sur les femmes rôlistes faisaient écho à celles qu'a pu observer, par exemple, Bourelly (2010) chez les cheffes de cuisine et à celles de Buscatto (2010) sur les *leaders* féminins de jazz.

Entre temps, j'ai participé au *Rol'event 2021*, une convention de jeu de rôle réalisée en ligne par la Fédération Française du Jeu de Rôle, la FFJDR. C'est lors d'une conférence sur la sécurité émotionnelle que j'ai rencontré la dernière rôliste que j'ai interrogée. Le vécu de celle-ci a affiné les possibilités de situations et de parcours, précisé les utilisations de la sécurité émotionnelle ainsi que

---

<sup>61</sup> Ce guide d'entretien est disponible dans l'annexe 6.

<sup>62</sup> Claro Mona, « Les femmes dans les métiers « masculins », et inversement », 2021, Université de Liège.

l'impact du militantisme sur la pratique rôliste.

Au cours de mon mémoire, j'ai également intégré un club de jeu de rôle sur Liège. En me rendant dans ce club, j'ai surpris certains comportements et attentions dû à ma présence. C'est en repassant par les mêmes étapes que j'ai compris plus en profondeur certaines expériences telles que la préparation mentale et physique avant d'aller sur place, la drague lourde et d'autres comportements envers ma personne en tant que femme.

Afin de clôturer mon terrain, j'ai réalisé un retour vers les femmes rôlistes interrogées. Celles-ci m'ont permis de vérifier qu'il n'y avait pas de trahison dans ma compréhension de leur vécu. Une seule modification a été demandée sur le résumé écrit<sup>63</sup>. Celle-ci concernait la formulation de la volonté de l'inclusivité du milieu du jeu de rôle à toutes les personnes et non seulement aux hommes et aux femmes. Ces retours ont, ensuite, débouché sur des précisions supplémentaires sur leur entretien. Ces précisions m'ont permis d'affiner mon analyse.

#### *E. Profil des femmes rôlistes*

Dans cette partie, je contextualiserai le récit de ces femmes à travers la présentation de leur profil.

Ainsi, la première rôliste rencontrée pour ce mémoire est Eze, une femme blanche cisgenre âgée de 40 ans. Eze est mariée à un rôliste avec qui elle élève leur enfant âgé de 5 ans. Elle vit en France et travaille comme secrétaire. Eze est rôliste depuis 20 ans en tant que joueuse et maîtresse de jeu de rôle sur table et grandeur nature. Lors des mesures contre la propagation du covid, elle a essayé d'adapter sa table en ligne mais préfère le jeu de rôle physique. Elle est également co-auteure avec son mari de plusieurs univers de jeu de rôle. Elle joue en tant que maîtresse de jeu, organise également des conventions de jeu de rôle et a de l'expérience en club de jeu de rôle et en GN.

Mon deuxième entretien avec une rôliste a été réalisé avec Daehha. Daehha est une femme blanche cisgenre âgée de 46 ans. Auteure, elle se consacre à l'écriture de son deuxième roman de *fantasy*. Daehha est mariée avec un non-rôliste et a trois enfants actuellement âgés de 17, 20 et 22 ans. Elle a acquis 31 ans d'expérience de jeu de rôle en tant que joueuse sur du jeu de rôle sur table physique et en grandeur nature. Daehha a aussi rejoint un club de jeu de rôle à ses débuts. Elle participe également à l'organisation de grandeurs natures.

La dernière rôliste interrogée est Lyndis. Cette rôliste est une femme blanche cisgenre de 34 ans. Célibataire et sans enfant, elle travaille comme psychologue du travail et ergonomiste. Cela fait 15 ans qu'elle a commencé le jeu de rôle en tant que joueuse puis comme maîtresse de jeu. Cependant, Lyndis préfère jouer et maîtriser en ligne. D'ailleurs, elle est également modératrice sur un forum de jeu

---

<sup>63</sup> Ce résumé (scénario descriptif) est disponible aux annexes 7 et 8.



de rôle. Elle participe à des conventions en tant que joueuse et a déjà participé à l'organisation en tant que bénévole.

#### F. Pratique située

Avant d'entamer la deuxième partie de ce mémoire, je reviendrai sur trois de mes caractéristiques ayant influencé ma recherche. La première concerne mon identité de genre. En effet, le fait d'être une femme cisgenre m'a, dans cette recherche, facilité sur deux points. Grâce à celui-ci, j'ai bénéficié d'une confiance particulière vis-à-vis des interlocutrices ayant permis d'aborder des expériences sensibles portant sur du sexisme ordinaire jusqu'à des agressions sexuelles. Mon identité de genre m'a également permis d'expérimenter certaines situations sur le terrain augmentant ma compréhension des vécus. Cependant, le fait d'être une femme dans ce milieu aurait pu se révéler être un obstacle si je désirais intégrer des tables masculines puisque certaines tables refusent encore la présence de femmes en tant que joueuse et maîtresse de jeu. Ce genre de contraintes dues au genre rencontrées par les sociologues a été, notamment, soulevé par Amélie Le Renard (2010) lors de l'analyse contextuelle de son enquête en Arabie Saoudite et rencontré également par Geneviève Pruvost (2014) lors de son enquête sur la féminisation de la police française.

La deuxième caractéristique se rapporte à mon militantisme féministe. Ce positionnement a orienté mon choix de sujet puisque je désire contribuer à visibiliser les vécus de femmes dans un milieu masculin et de souligner leurs capacités à construire un savoir contre leur propre oppression. Ainsi, ma démarche s'inscrit également dans la *théorie du positionnement féministe* développé, notamment, par Sandra Harding (1986) dans son livre *The Science Question in Féminism*. Selon Harding, il est nécessaire de prendre en les *savoirs socialement situés* des personnes minoritaires et/ou opprimées dans le travail de recherche ainsi qu'une réflexivité quant au propre sujet d'étude et de soi-même. Mon féminisme m'a également aidé à affiner mon analyse par mes lectures et mes connaissances sur le sujet<sup>64</sup>. Mais celui a aussi influencé mon terrain puisque, sans donner mon opinion, être féministe a permis aux femmes rôlistes de savoir qu'elles seraient comprises et écoutées. Cet espace de confiance a créé une complicité entre les femmes rôlistes interrogées et moi-même permettant d'explorer divers sujets.

Enfin, la troisième caractéristique concerne le jeu de rôle lui-même puisque je suis passionnée de jeu de rôle. Hors les références présentes dans les séries et les films, je n'ai découvert le jeu de rôle qu'il n'y a 4 ans grâce à l'*actual play Role'n Play*<sup>65</sup> diffusé sur *Youtube*<sup>66</sup>. J'ai commencé le jeu de rôle en maîtrisant mon propre scénario pour une soirée entre ami·e·s. Depuis, je maîtrise et joue à différentes tables plusieurs fois par semaine et ce, dans des contextes différents. Ainsi, avoir des connaissances en jeu de rôle m'a aidée dans la compréhension vis-à-vis des situations, des systèmes de jeu et des

---

<sup>64</sup> Provenant d'auteur·e·s comme : Simone De Beauvoir, Christine Delphy, Virginia Woolf, Danièle Kergoat, Judith Butler, Laure Bereni, Colette Guillaumin, Margaret Maruani et bien d'autres.

<sup>65</sup> <https://www.youtube.com/c/R%C3%B4lenPlay> [Consulté le 27/06/22].

<sup>66</sup> *Youtube*, Google, 2005

références racontés par les rôlistes. Ce minimum de connaissances m'a permis de dépasser le stade de l'explication du fonctionnement d'un jeu de rôle afin de comprendre pleinement le vécu des personnes.



Ce dernier chapitre fut utile dans la compréhension de ma problématique et de ma démarche méthodologique. J'ai également précisé le profil des femmes rôlistes interrogées afin de pouvoir contextualiser leur parcours. Enfin, en resituant ma pratique à travers mon point de vue, j'ai pu prendre en compte mes propres influences sur mon travail.

*Cela fait plusieurs jours que tu marches. Ton corps endolori t'a emmené loin de ta terre natale. Là où le sable régnait, repose maintenant la terre et la végétation. Au loin, tu aperçois une immense cité dont les portes atteignent le monde des esprits. Alors que tu admires ce paysage, ton regard est attiré par autre chose, un humain te faisant signe de la main.*

Que fais-tu ?

## **Analyse**

Dans cette deuxième partie, avant d'entamer mon analyse, je reviendrai sur la rencontre du milieu du jeu de rôle puisque, à travers la compréhension de l'initiation et des premiers groupes de jeu, permet de comprendre les raisons de la surprise lorsque les rôlistes interrogées se sont confrontées au milieu du jeu de rôle. Ensuite, je démontrerai la manière dont les femmes rôlistes surmontent et évitent les difficultés propres au milieu du jeu de rôle et à leur vie à travers la mise en place de différentes stratégies. En plus de ces stratégies, j'envisagerai les situations pouvant aider les femmes rôlistes dans leur pratique de jeu de rôle. Je continuerai en m'intéressant à l'acquisition d'expérience en jeu de rôle et à l'expérience vis-à-vis des situations misogynes. Dans un même temps, je mettrai en lumière l'influence du militantisme sur le parcours des informatrices. Enfin, je révélerai les privilèges d'être reconnue comme rôliste par les autres rôlistes après de nombreuses années de jeu de rôle. J'envisagerai également les éléments aidant à obtenir ce statut au-delà de la persévérance des rôlistes.

### **I. *Se confronter au milieu du jeu de rôle***

Dans ce chapitre, j'aborderai l'initiation des rôlistes. Je commencerai par expliquer ce qu'est l'initiation et son importance dans la suite du parcours rôliste. Ensuite, je reviendrai sur les initiations que j'ai rencontrées afin de recontextualiser mon analyse. Après la recontextualisation des initiations, je me pencherai sur l'impact d'une table bienveillante et non sexiste. Enfin, je terminerai en abordant l'ouverture au milieu du jeu de rôle et la confrontation avec celui-ci.

#### *A. Initiation au jeu de rôle sur table*

L'initiation au jeu de rôle sur table est l'étape consistant à découvrir, à l'occasion d'une première partie, le fonctionnement du jeu de rôle sur table, l'univers du jeu ainsi que le système utilisé<sup>67</sup>. Il existe plusieurs initiations : l'initiation au jeu de rôle, aux systèmes et aux univers de jeu. L'initiation au jeu de rôle est, comme dit précédemment, la première partie expérimentée par la personne et celle-ci recouvre en même temps une initiation à un système et à un univers. L'initiation à un système peut se faire avec une expérience rôliste, celle-ci concerne les règles du jeu comme, par exemple, l'utilisation d'un dé à vingt faces (D20) ou de trois dés à six faces (3D6). La dernière initiation relève de la découverte d'un univers, c'est-à-dire du contexte dans lequel se déroule l'histoire à travers la compréhension de ce qu'il est possible ou non de réaliser comme action, par exemple.

L'initiation a son importance dans le parcours des rôlistes et peut influencer celui-ci sur le long terme. Dans cette section, j'expliquerai l'importance que peut avoir l'initiation pour les rôlistes. Et j'en profiterai pour présenter les initiations des femmes rencontrées lors de ce travail.

---

<sup>67</sup> Par *système de jeu*, j'entends le fonctionnement du jeu à travers les règles et notamment, les règles concernant l'utilisation ou non de dés ou de cartes. Par exemple, pour un système D20, on utilisera un dé à 20 faces dans les parties de jeu afin de savoir par exemple, si le personnage réussit une action.

### 1. L'initiation, une étape importante

L'initiation est une étape pivot dans le potentiel parcours rôliste puisque l'essor de la partie influencera le rapport de la personne au jeu de rôle sur table. Comme les fumeurs de marijuana étudiés par Becker (1985), si la joueuse ne retire pas du plaisir de cette expérience, et/ou dans notre cas, expérimente de la misogynie, celle-ci pourrait être décourager à renouveler une partie. Alors qu'une excellente partie aurait tendance à inciter à prolonger l'expérience. Ainsi, la première expérience peut se révéler déterminante dans la suite du parcours voire influencer celle-ci sur le long terme.

A l'appui de mes terrains et de mes entretiens, j'ai pu remarquer l'importance particulière qu'accordent les rôlistes à l'initiation. Les parties d'initiation étant particulièrement appropriées aux débutant·e·s, la peur de dégoûter une personne du jeu de rôle fait de l'initiation une étape délicate. Ainsi, mes informatrices accordent une attention toute particulière à leur maîtrise lors de leurs initiations. Par exemple, Lyndis l'explique de cette manière :

[...] quand j'initie [...], il y a cette responsabilité de [faire découvrir] le jeu de rôle d'une manière chouette qui va redonner envie de jouer plus tard. En fait, c'est un truc qui me tient vachement à cœur. C'est que l'expérience se passe bien. Pas forcément que ce soit la meilleure partie de leur vie. Mais qu'en tous cas, ça se passe suffisamment bien pour qu'il y ait un référentiel qui fasse qu'ils aient envie de revenir. [...] Donc, [...], je trouve qu'il y a une responsabilité supplémentaire que je ne trouve pas désagréable, que j'assume avec beaucoup de plaisir. Mais voilà, il y a cette responsabilité supplémentaire [Lyndis, 16/02/22].

Cette importance accordée à l'initiation transparaît également à travers les soirées d'initiation spécialement adaptées pour les débutant·e·s organisées par des groupes de rôlistes<sup>68</sup>. Ainsi, ces parties ont pour objectifs de, notamment, faire connaître le jeu de rôle à un plus grand nombre de personnes et de permettre aux débutant·e·s de commencer le jeu de rôle dans des contextes appropriés avec des rôlistes expérimenté·e·s. Cependant, les parties d'initiation organisées ne sont pas toujours gages de qualité et peuvent devenir une source de mauvaises expériences.

### 2. Les initiations rencontrées

Afin contextualiser mes analyses, je commencerai par développer l'initiation de mes informatrices. Puis, je démontrerai l'importance de la passion pour le jeu de rôle pouvant atténuer les mauvaises expériences.

L'initiation d'Eze s'est déroulée lorsqu'elle était étudiante à l'université après avoir été invitée par une amie à venir tester une partie. Le groupe était constitué uniquement de femmes qui se réunissaient toutes les semaines dans les logements étudiants avec des périodes d'arrêt lors des examens.

---

<sup>68</sup> Par « groupes de rôlistes », j'entends tout groupe s'étant concertés afin d'organiser des tables de jeu pour un moment et à un endroit donné. Par cette définition, je comprends les clubs de jeux jusqu'à simplement un serveur *Discord* (*Discord*, Discord Inc., 2015).

Cette constitution non-mixte de la table lui laissa penser que le jeu de rôle était une activité genrée féminine. Eze considère sa première partie, avec nostalgie, comme un baptême du feu. Par manque de connaissance de l'univers<sup>69</sup>, celle-ci découvrit que le clan de son personnage était peu apprécié par les autres. Eze ne put jouer de toute la session, son personnage assassiné et caché dans un coffre de voiture dès le début. Selon elle, les autres joueuses testaient ses réactions afin évaluer l'affinité dans le groupe. Eze a, ensuite, continué à jouer avec ce groupe pendant ses études jusqu'à sa dissolution quelques années plus tard.

Pour Daehha, son initiation s'est déroulée dans le cadre scolaire. En effet, celle-ci commença à jouer avec un groupe de garçons de son école. Sa première partie fut une réussite d'autant plus que l'univers<sup>70</sup> lui correspondait. Dans ce groupe masculin, elle n'était pas considérée comme une femme, lui évitant des commentaires sexistes. La table s'arrêta avec la fin de la scolarité mais Daehha continua le jeu de rôle de son côté.

La troisième initiation est celle de Lyndis qui commença à jouer lors d'une soirée chez ses voisins lorsqu'elle était en colocation avec des amis. Lyndis considère cette partie comme un véritable échec autant dans l'ambiance de la soirée que dans le déroulement du jeu. Cependant, le jeu de rôle fut une telle révélation que la mauvaise partie d'initiation fut amoindrie. D'ailleurs, celle-ci compare ses premières tables à l'apprentissage du vélo où les chutes sont oubliées face au plaisir d'avoir réussi à faire du vélo. Elle retenta l'expérience avec d'autres personnes dans d'autres circonstances.

Le jeu de rôle peut également amener à un sentiment de révélation pour cette pratique. Lorsque l'appréciation de la découverte est grande, celle-ci peut amoindrir la mauvaise expérience de la partie.

Je pense que c'était le coup de foudre au premier regard. Je n'ai pas vu les défauts. Enfin, je les ai vus mais je m'en fichais. [...] C'était comme de vivre un livre. [...] Du coup, en tant que joueur, on raconte l'histoire aussi. [...] Et donc c'était moi qui décidais de ce que mon personnage faisait. [...] Et je pouvais me balader dedans et faire des choix. Et ça, c'était l'expérience la plus immersive, en dehors de la vie, que je n'ai jamais vécu. [...] C'était une révélation totale. C'était la découverte d'un univers et d'une façon de fonctionner [...] qui me convenait totalement [Lyndis, 17/01/22].

Ce sentiment de révélation pour le jeu de rôle est expliqué, par les rôlistes interrogées, pour plusieurs raisons. Par exemple, ce loisir permet de dépasser les limites du roman puisqu'il donne la possibilité d'agir librement sur les situations rencontrées. Il donne l'opportunité d'interpréter une infinité de personnages ce qui participe à une sensation de liberté et à une valorisation de sa personne à travers le choix et les réussites du personnage. De plus, le jeu de rôle sur table peut répondre à un besoin de s'extraire de sa vie quotidienne en créant une bulle en dehors du temps. Celui-ci permet de rencontrer de nouvelles personnes de différents milieux et partageant la même passion. La possibilité de diversifier

---

<sup>69</sup> Univers fantastique où les personnages interprètent des vampires dans notre réalité à une époque désirée. *Vampire: la mascarade*, White Wolf, 1991.

<sup>70</sup> Univers *cyberpunk* où les joueur·euse·s interprètent des policier·ière·s afin de combattre la criminalité dans une situation géopolitique impactée par la guerre dans les années 2070, *Berlin XVIII*, Asmodée Editions - Siroz, 1988.

sa pratique à travers les univers, les groupes de jeux, les rôles possibles, les pratiques adjacentes comme le grandeur nature rend cette pratique intéressante.

Au-delà de cette révélation, apprécier jouer à un jeu de rôle sur table, voire se découvrir une nouvelle passion, crée une envie de prolonger cette expérience. Ainsi, les personnes désirant continuer le jeu de rôle se retrouvent face à plusieurs possibilités dont continuer avec la table d'initiation, chercher une nouvelle table ou constituer une nouvelle. Cependant, j'attire l'attention sur la fausse évidence de mes propos. En effet, pour continuer à jouer, il ne suffit pas d'avoir l'envie. Le jeu de rôle est un loisir chronophage, avoir du temps disponible est donc nécessaire. Pour dégager du temps, les personnes doivent revoir leurs priorités et adapter leurs responsabilités et emploi du temps en fonction. J'y reviendrai lorsque j'aborderai les difficultés externes au jeu de rôle.

### *B. S'épanouir dans un groupe*

Débuter le jeu de rôle dans un groupe bienveillant permet de commencer sur des bases solides utiles lors de la rencontre avec le milieu du jeu de rôle. Les caractéristiques importantes d'une table de jeu de rôle soulevées en entretien permettant de s'épanouir sur une table de jeu de rôle sont la bienveillance et la sécurité qu'elle induit. Dans ce contexte, j'entends par bienveillance l'attention que peuvent porter les rôlistes envers la sensibilité d'autrui, notamment les initié·e·s, ainsi qu'à la patience dont elles peuvent faire preuve face au manque de connaissances de l'univers ou du jeu de rôle. Évoluer dans un groupe bienveillant permet de s'épanouir en créant un contexte de confiance et de sécurité. Cette sécurité concerne la sensibilité émotionnelle et l'intégrité physique.

Lorsque les personnes responsables de l'initiation font preuve de ces caractéristiques, les initiées poursuivent plus facilement le jeu de rôle et restent dans le groupe. La bienveillance et la sécurité du groupe peuvent aider à d'autant plus apprécier le jeu de rôle puisque celui se déroule dans un cadre agréable. À noter que l'appréciation de l'univers est aussi importante pour continuer dans un groupe. En poursuivant leur parcours, les rôlistes acquièrent de l'expérience et des connaissances dans un cadre propice à l'apprentissage. Elles peuvent ainsi en apprendre plus sur l'univers, le jeu de rôle et le fonctionnement de celui-ci. Ce contexte incite également les rôlistes à diversifier leur expérience de jeu en s'essayant à la maîtrise de jeu, par exemple. Cette envie de diversification peut amener à vouloir s'ouvrir au milieu du jeu de rôle où elles pourront expérimenter de nouvelles situations. Toutes ces connaissances acquises se révéleront utiles pour évoluer dans le milieu du jeu de rôle. Cependant, la confrontation avec le sexisme du jeu de rôle est d'autant plus marquée par la différence de traitement avec la table d'initiation si celles-ci étaient bienveillantes et non-sexiste.

### C. S'ouvrir et se confronter au milieu du jeu de rôle

Une des possibilités permettant de prolonger l'expérience du jeu de rôle après la table d'initiation est de chercher une nouvelle table de jeu. Or, pour trouver une nouvelle table, les rôlistes sont amenées à découvrir le milieu du jeu de rôle. Cette découverte peut se réaliser à travers : l'ouverture et l'entrée dans le milieu. La première, l'ouverture au milieu, est le moment où les personnes observent les interactions entre les rôlistes ou ce qui est produit au niveau du jeu de rôle sans interagir avec les autres rôlistes. Par exemple, les rôlistes peuvent prendre une position de spectatrices en intégrant un groupe de rôlistes sur des réseaux sociaux et regarder ce qu'il se dit dans celui-ci. Cela permet de s'ouvrir au milieu sans communiquer avec les autres rôlistes. La seconde, l'entrée dans le milieu, se réalise lorsque les rôlistes interagissent avec les autres rôlistes à travers des réseaux sociaux ou en participant à des conventions, etc. En discutant et en participant à des événements, les femmes rôlistes entrent activement dans le milieu et ne sont plus en retrait. Bien entendu, l'ouverture et l'entrée dans le milieu du jeu de rôle peuvent survenir à différents moments voire ne jamais se produire en décidant de ne jouer qu'avec ses ami·e·s, par exemple. Je ne m'intéresserai uniquement à l'ouverture et l'entrée dans le milieu rôliste se déroulant après l'initiation puisque c'est la seule trajectoire que j'ai eu l'occasion de rencontrer dans ma recherche.

Ainsi, à un moment donné dans leur parcours, les femmes rôlistes<sup>71</sup> rencontrées ont été confrontées à la misogynie du milieu rôliste<sup>72</sup>. Avant d'entrer en contact avec ce milieu, elles n'avaient pas rencontré de problèmes vis-à-vis de leur identité de genre. Dès lors, celles-ci se retrouvent face à des rôlistes ne désirant pas de leur présence et/ou les renvoyant à des rôles non-valorisés parce que ce sont des femmes. Et cela, même si elles étaient considérées comme des personnes à part entière, voire rôlistes, dans leur groupe initial. En rencontrant des rôlistes sexistes, celles-ci perdent ainsi leur identité, n'étant considérées qu'à travers leur genre.

D'ailleurs, Lyndis témoigne de sa désillusion pour le jeu de rôle après intégré une table de rôlistes misogynes en désirant jouer en dehors de son groupe d'ami·e·s :

Je me sentais vraiment super mal. Je crois que j'en ai pleuré. [...] Vraiment, je me sentais mal. J'ai passé un très [...] mauvais moment. Et je me suis dit "*Merde ! Pour jouer aux jeux de rôle, il faut se taper des gars sexistes, ce n'est pas un loisir pour moi en fait*" [Lyndis, 17/01/2022].

Le choc provoqué par cette confrontation est également plus fort lorsque la table avant l'entrée dans le milieu était composée uniquement de femmes. Comme pour le cas d'Eze :

Moi, mes premières tablées, c'était que des filles. Donc, [...] le côté misogyne, je l'ai rencontré beaucoup plus tard dans la pratique. Ça faisait déjà 5,6 ans que je jouais et je l'ai rencontré parce que la fac était finie. [...] Et j'ai cherché des tablées. Et là, par contre, je suis rentré plein fer dans un univers masculin

---

<sup>71</sup> N'ayant rencontré que des femmes cisgenres et hétérosexuelles, je ne peux me permettre d'étendre ces difficultés à d'autres catégories de personnes.

<sup>72</sup> A noter que ces expériences se sont déroulées il y a une décennie. Il serait intéressant de renouveler la question sur l'entrée de nouvelles rôlistes dans le milieu du jeu de rôle actuel.



que je n'avais pas. Parce que pour moi, le jeu de rôle, c'est féminin et ça a toujours été féminin. Donc, c'est vrai que je suis un peu un ovni là-dessus, je pense [Eze, 28/08/21].

De plus, dans les événements de rassemblement de rôlistes comme les conventions ou les GN, celles-ci se rendent compte qu'elles font partie d'une minorité de genre et peuvent se sentir seules. De plus, être une femme rôliste et maîtriser les confrontent d'autant plus à la misogynie du milieu. Comme l'explique Eze :

C'est plus quand je suis allée en convention que je me suis rendue compte de la masculinité exacerbée du jeu de rôle. [...] Moi, je me souviens les premières conventions que j'étais souvent la seule maîtresse de jeu. Donc [...] j'ai fait des concours de mastering<sup>73</sup> où j'étais la seule meuf quoi. Alors quand je gagnais, j'avais droit à des réflexions bien dégueulasses [Eze, 25/08/21].

Ainsi, alors que faire partie des femmes rôlistes les confrontent à des propos et comportements sexistes parce qu'elles dénotent du milieu, faire partie des femmes qui maîtrisent accentue cette dénotation.

Dans ce milieu masculin, être une femme attire l'attention puisque les femmes y sont minoritaires. Or, cette différence engendre des discriminations envers leur genre. Le sexisme peut se traduire par exemple, par le fait de refuser d'avoir une femme à sa table, d'insulter voire d'agresser physiquement celles-ci. Celui-ci peut également s'invisibiliser en renvoyant les femmes rôlistes à des rôles non-valorisés ainsi qu'à des tâches considérées comme étant *plus adaptées à leurs caractéristiques féminines* comme l'initiation des débutant·e·s ou à des rôles de soigneuses pour leur personnage. En plus, de décourager les femmes rôlistes à continuer leur parcours, la confrontation avec le sexisme a également un impact sur les futures rencontres puisqu'elles appréhenderont celles-ci.



Dans ce chapitre, j'ai clarifié ce qu'était une initiation en jeu de rôle et j'ai également souligné son importance pour la suite du parcours rôliste. A travers la présentation des initiations rencontrées, j'ai pu recontextualiser l'expérience de chaque informatrice. Ensuite, j'ai détaillé la manière dont jouer dans un groupe bienveillant peut influencer la suite du parcours des rôlistes. Enfin, j'ai abordé l'ouverture et la confrontation avec le milieu du jeu de rôle ayant entraîné un choc provoqué chez les femmes rôlistes interrogées. Puisque, dans ce milieu, ces rôlistes sont perçues à travers leur genre et y attaches des caractéristiques défavorables à la pratique du jeu de rôle. Ainsi, je m'intéresserai dans les chapitres suivants à la manière dont les femmes rôlistes, pour gagner une place légitime aux yeux des rôlistes, doivent, par exemple, apprendre à s'imposer face aux rôlistes masculins et redoubler d'effort. Pour continuer leur parcours, les informatrices ont également développé des stratégies afin d'éviter et de surmonter les situations problématiques. Ces stratégies sont au cœur de mon travail.

---

<sup>73</sup> Concours de maîtrise de jeu de rôle.

*Le choc est violent. Ta vision se trouble et un goût de fer se répand dans ta bouche.  
Alors que tu es allongée au sol, une sensation étrange te parcourt.  
Le grondement de la bataille s'estompe peu à peu jusqu'à ne laisser place qu'au silence.*

*Soudain, une voix résonne en toi.  
« Fille de la lune, tu dois poursuivre ton chemin.  
Puisse la force en toi et montre-toi digne de tes ancêtres.  
Tes compagnons ont besoin de toi. »*

*A peine la voix a-t-elle disparue que l'agitation du combat te parvient  
et qu'une force nouvelle se diffuse dans ton corps.*

*Que fais-tu ?*

## II. *Surmonter les difficultés*

Dans ce chapitre, je passerai en revue les stratégies développées par les informatrices tout au long de leur parcours rôliste. Afin de simplifier l'explication, j'ai divisé les difficultés engendrant des stratégies en deux catégories : internes et externes. Les difficultés internes sont propres au milieu rôliste et aux situations ancrées dans la pratique. Les difficultés externes sont liées à la vie personnelle en dehors de la pratique. Ensuite, je m'intéresserai aux situations qui ont aidé les rôlistes à continuer leur parcours malgré les difficultés.

### A. *Difficultés internes au milieu du jeu de rôle*

Comme avancé précédemment, les femmes rôlistes risquent de se confronter à un milieu sexiste voire misogyne lorsqu'elles s'ouvrent au milieu du jeu de rôle. Or, être confrontée au sexisme fait naître une appréhension de jouer et de rencontrer des inconnus puisque ce genre de situations peuvent être source de sexisme. Ne pas avoir de contrôle sur la situation augmente cette appréhension de rencontrer d'autres rôlistes. Face à ces situations sexistes, les femmes rôlistes, afin de continuer, développent des stratégies afin d'éviter ou de surmonter celles-ci.

Dans cette partie, je présenterai les stratégies. Pour ce faire, je les séparerai en deux catégories : les stratégies mises en place en réponse au sexisme des rôlistes et les stratégies liées au renvoi des trois rôles attribués aux femmes rôlistes. Ces rôles sont la *fake geek girl*, la *bébête à chasser* et la *copine de*.

#### 1. Sexisme des rôlistes

Quelles sont les stratégies mises en place, par les femmes rôlistes, face au sexisme du milieu rôliste ? Lors de mon analyse, j'ai pu identifier trois stratégies principales. La première concerne la sélection de personnes. La deuxième implique l'utilisation des outils de sécurité émotionnelle. La dernière se réfère au rôle de maîtresse de jeu.

##### a. *Sélectionner les parties prenantes au jeu*

Une des stratégies concerne la sélection des personnes avec qui jouer. En effet, incitée par les confrontations au sexisme et à l'appréhension qu'elles engendrent, sélectionner les personnes permet de jouer en sécurité dans un groupe de jeu de rôle. Ou du moins, minimiser les risques d'être confrontée à une situation ou comportement sexiste.

Une des variations possibles de cette stratégie est de refuser de jouer avec des inconnu·e·s. En d'autres mots, de ne jouer qu'avec ses ami·e·s ou des connaissances. Ce choix permet de jouer en sécurité et de garder un cadre rassurant puisqu'il permet d'éviter d'être confrontée au sexisme des rôlistes et d'appréhender une situation sexiste. Jouer avec des personnes connu·e·s permet aussi d'éviter de tester des groupes et ainsi, de gagner du temps. De plus, sélectionner les personnes dont ses ami·e·s

permet d'être considérée à part entière et non seulement comme *la fille du groupe* d'autant plus lorsque le groupe est non-mixte.

D'ailleurs, jouer dans un groupe non-mixte est une variation de cette stratégie. Pour rappel, jouer dans un groupe non-mixte permet, non seulement, d'éviter d'être *la fille du groupe* mais permet également de se protéger du sexisme des rôlistes. Puisque *être la fille du groupe* influence la manière d'être perçue et d'être traitée par les autres. En effet, Kanter (1993) avance que *être la fille du groupe* implique d'être perçue comme la représentante de sa catégorie de genre et non comme un individu à part entière. L'auteure utilise le terme de *token* lorsque, dans le groupe, la personne est la seule faisant partie d'une autre catégorie. Ainsi, être une femme *token* demande, par exemple, de devoir se dépasser pour essayer d'être intégrée mais sera toujours considérée comme le symbole de ce que peuvent faire les femmes. Selon Kanter,

L'existence de *tokens* encourage la ségrégation sociale et les stéréotypes et peut mener la personne dans cette position de surcompenser à travers soit un dépassement ou en cachant une réussite, ou se tourner contre les personnes de sa propre catégorie. Ainsi, les nombres -la représentation proportionnel- sont important non seulement parce qu'ils symbolisent la présence ou l'absence de discrimination mais aussi parce qu'ils ont de réelles conséquences sur la performance (Kanter, 1993, p. 26)<sup>74</sup>.

Au-delà du *token*, faire partie d'une minorité a également un impact sur la manière d'être perçue et d'être considérée. Alors qu'être la fille dans un groupe ou une convention donne également l'impression de dénoter par son genre et de se sentir seule, en minorité, il devient possible de créer une sororité et une possibilité d'influencer le milieu. Kanter (1993) a pu également analyser ce genre de comportements chez les femmes en minorité : « *Les membres de la minorité ont des alliés potentiels entre eux, peuvent former des coalitions et peuvent affecter la culture du groupe. Ils commencent à devenir des individus différenciés des uns des autres ainsi qu'un individu différencié de la majorité* » (p. 327)<sup>75</sup>. Ainsi, éviter d'être la fille du groupe en intégrant des groupes non-mixtes aide à continuer sa pratique à travers l'évitement du sexisme.

Une autre variation est, à défaut de connaître les joueur·euse·s, de connaître le·la maître·sse de jeu. Connaître au moins le·la MJ permet d'être rassurée quant au potentiel sexisme lors des parties. En effet, choisir un·e MJ de confiance aide à jouer en sécurité puisque le·la MJ fait attention aux limites et recadre les personnes, avec ou sans demande des autres joueur·euse·s, lorsqu'il y a des propos sexistes ou des comportements inappropriés.

---

<sup>74</sup> Ma traduction. Citation originale : « *The existence of tokens encourages social segregation and stereotyping and may lead the person in that position to overcompensate through either overachievement or hiding successes, or to turn against people of his or her own kind. Thus, numbers—proportional representation—are important not only because they symbolize the presence or absence of discrimination but also because they have real consequences for performance* » (Kanter, 1993, p. 26)

<sup>75</sup> Ma traduction. Citation originale : « *Minority members have potential allies among each other, can form coalitions, and can affect the culture of the group. They begin to become individuals differentiated from each other as well as a type differentiated from the majority* » (Kanter, 1993, p. 327).

Cette sélection peut se réaliser aussi après avoir rencontré ou avoir joué avec la personne. Selon les remarques ou les comportements, la rôliste est en mesure de décider de continuer ou non avec cette personne. Sur internet, sélectionner les rôlistes est facilité par la présentation que font les rôlistes sur leur profil ou dans l'espace prévu à cet effet. Avant de décider de jouer avec eux·elles, évaluer le profil permet de réaliser une première sélection entre les rôlistes.

De plus, sélectionner les personnes avec qui jouer permet de se protéger mais aide également à se construire un réseau de rôlistes de confiance. Par *réseau*, j'entends l'ensemble des rôlistes ayant eu un contact et avec lesquelles la personne envisageable de jouer. Jouer avec de nouvelles personnes aide à le construire en sachant que celles-ci deviendront potentiellement des ami·e·s par la suite. Mais le réseau peut se restreindre aux ami·e·s rôlistes. Dans leur parcours, ce réseau se révélera une ressource supplémentaire pour les femmes rôlistes en dépit des difficultés genrées.

### ***b. Utiliser des outils de sécurité émotionnelle***

Les outils de sécurité émotionnelle sont utilisés pour éviter d'heurter la sensibilité d'une personne à travers une scène jouée. Or, les femmes rôlistes utilisent également ces outils afin d'éviter ou de diminuer le sexisme des rôlistes. Cette utilisation des outils fait partie des stratégies pour continuer leur parcours de rôliste. Ces outils prennent diverses formes et peuvent s'adapter à différents contextes et aux besoins de la table. Afin de se faire une meilleure idée, je présenterai quelques formes d'outils de sécurité émotionnelle en jeu de rôle sur table et en GN. Ensuite, j'exemplifierai les situations qui auraient pu être évitées à travers la mise en place d'un ou plusieurs outils de sécurité émotionnelle. Enfin, je m'intéresserai à l'opposition que j'ai rencontrée sur mon terrain contre la mise en place de ces outils.

#### ***i. Exemples d'outils de sécurité émotionnelle***

En table de jeu de rôle, l'utilisation d'une *carte X*<sup>76</sup> permet de signaler au·à la MJ que la scène étant en train de se dérouler atteint l'intégrité émotionnelle de la personne. Selon le·la MJ ayant choisi ce système, la scène est soit racontée avec moins de détails, soit la scène est abrégée et le·la MJ passe à la suivante. La *carte X* peut être utilisée à tout instant dans le jeu et la personne n'est ni questionnée ni discréditée après l'avoir utilisée. Si le·la MJ désire des informations, il·elle en parle avec la personne en privé sur ce qu'il·elle doit éviter ou demande à tous les joueur·euse·s le sentiment et le problème avec la scène sur papier.

Par ailleurs, l'outil *des lignes et des voiles* permet, quant à lui, de créer une distinction entre ce qui peut exister dans l'univers sans le jouer et ce qui ne peut exister. Par exemple, si je refuse de jouer ou d'assister à des scènes de torture mais que je peux supporter l'idée de l'existence de la torture, dans l'univers joué, je le mettrai dans mes voiles. Cependant, si je ne peux supporter l'idée d'une agression

---

<sup>76</sup> une carte sur laquelle est inscrit un X.

sexuelle dans l'univers, je placerai ce sujet dans mes lignes. Le MJ prendra en considération les lignes et les voiles de chacun·e afin de créer son aventure et gérer les scènes possibles.

En Grandeur nature, la sécurité concerne également la sécurité physique des joueur·euse·s puisque, pour rappel, les personnages sont interprétés physiquement dans un espace réel. A noter tout de même que l'intégrité physique concerne également les joueuses de jeu de rôle sur table puisque celles-ci peuvent subir des agressions physiques pendant une partie comme me le confie une des rôlistes en entretien :

Je me suis fait emmerder 2, 3 fois en convention. [...] Et j'ai fait une convention où j'ai un mec qui a essayé de me tripoter à table pendant une partie. [...] Puis il a eu de la chance, je pense que j'étais pas loin de lui en mettre une. Mais j'essayais d'être encore cool parce que je voulais pas. Le problème, c'est que quand [on est] une femme, une fille, on a tendance à dire je ne veux pas mettre la mauvaise ambiance. Mais c'est pas moi qui avait mis la mauvaise ambiance, c'était lui à la base [Eze, 25/08/21].

En GN, l'intégrité physique est mise en avant, notamment, parce que les combats se déroulent physiquement pouvant entraîner des blessures. Ainsi, un des moyens d'arrêter le jeu est, par exemple, de mettre ses bras en forme de X ou encore d'utiliser le *safeword*<sup>77</sup>. En ce qui concerne l'intégrité émotionnelle, celle-ci peut être contrôlée par les ports de bracelets de couleurs indiquant la sensibilité à la scène selon un code couleur. Par exemple, en portant le bracelet vert, j'indique que je suis à l'aise avec la scène. Avec le bracelet jaune, je transmets que je ne suis pas à mon aise et qu'il faut faire attention. Avec le rouge, je signale que je veux que la scène s'arrête. D'autres moyens sont également mis en place afin de *sortir* du jeu comme des *safe zones* appelées *White room*. Ces *White room* sont des endroits délimités où le jeu s'arrête, c'est-à-dire que les personnes n'incarnent plus leur personnage mais bien elle-même.

Une manière supplémentaire de s'assurer de respecter les limites est le contrat social. Celui-ci est créé avant de commencer à jouer ensemble afin de trouver un accord de ce qui est autorisé en jeu et hors-jeu. Il peut comprendre une série de règles, d'interdits et notamment, des attentes des joueur·euse·s et du·de la MJ<sup>78</sup>. Bien entendu, ce contrat social peut être combiné à un autre outil de sécurité émotionnelle afin d'agrandir la protection à travers ceux-ci. Ainsi, ces outils peuvent aider à refuser des propos ou situations sexistes en et hors-jeu puisque ces comportements ne sont pas autorisés de manière explicite. Ils aident également à recadrer les personnes lors de propos inappropriés en rappelant la règle.

De plus, ces outils permettent non seulement de refuser de jouer ou subir certaines scènes mais également de prendre en compte les limites des autres rôlistes. Jouer sur une table de jeu de rôle sécurisée par des outils ou dans sur GN sensibilisé à ces questions permet de mieux apprécier le jeu. Cette sécurité diminue l'appréhension de rencontrer du sexisme et de jouer des scènes heurtant sa propre sensibilité.

---

<sup>77</sup> Celui-ci est transmis au briefing et/ou indiqué dans les règles du GN.

<sup>78</sup> Afin de mieux comprendre, un exemple se trouve en annexe 9. Ce contrat social a été créé lors de mes premières tables (mixte et non-mixte avec des ami·e·s) pour des campagnes Héros&Dragons. Univers médiéval-fantastique permettant d'interpréter différentes races. *Héros&Dragons*, Black Book Editions, 2016.

Celle-ci permet également de pouvoir tester ses propres limites et d'aller plus loin que dans un contexte non-sécurisé comme me l'explique Daehha :

C'est quand tu es dans cette sécu émotionnelle là, garantie que, en jeu, tu vas pouvoir avoir des jeux émotionnellement beaucoup plus durs. Parce que c'est ok. Parce que personne ne va passer au-delà de tes limites. Et toi, tu vas pousser tes limites très loin [Daehha, 16/11/21].

En effet, bien que le jeu de rôle sur table se déroule autour d'une table, les scènes imaginées et partagées par le groupe peuvent avoir un impact sur l'état émotionnel des personnes. Afin d'avoir une idée, les sentiments transmis par le jeu peuvent être similaires à lire un roman ou regarder un film très prenant voire à jouer dans une pièce de théâtre. Certaines scènes peuvent heurter la sensibilité ou renvoyer à des souvenirs douloureux sans pour autant mettre en danger la personne. Cela se produit de la même manière en jeu de rôle à la différence que le personnage dépend des choix du·de joueur·euse. Ainsi, bien que certains sujets puissent être évités par bienveillance, d'autres ne sont pas forcément perçus comme pouvant heurter les personnes et sont utilisés. Or, certains sujets peuvent blesser d'autant les femmes comme l'explique Lyndis :

Un des exemples qui vient assez régulièrement ce sont les questions de grossesse et d'avortement. C'est pas un thème tabou mais il y a beaucoup d'hommes qui n'ont pas de problèmes à aborder ces questions-là dans le jeu de rôle. Et souvent comme un élément pour rajouter du malaise. Et en fait, il y a beaucoup de femmes qui disent que c'est super pénible pour elle. Parce qu'il y a quand même beaucoup de femmes qui ont subi des avortements, choisis ou non. Que c'était rarement une bonne expérience même si c'est choisi. Que les questions de grossesse, c'est toujours compliqué. [...], c'est vraiment le genre de choses qui peut ramener un problème récurrent dans une vie alors que l'on attendait pas et qui peut mettre la personne très mal quoi [Lyndis, 17/01/22].

## ii. Exemples de situations évitables

Cependant, bien que ces outils protègent les joueur·euse·s, ceux-ci ne sont pas utilisés sur toutes les tables *publiques*. J'entends par *publiques* les tables ouvertes où tout le monde peut participer comme, par exemple, en convention, en club ou sur des événements en ligne. Ainsi, sur le terrain, j'ai pu intégrer des tables n'utilisant pas ces outils de sécurité émotionnelle. A noter que ne pas utiliser d'outils implique seulement un risque de situations problématiques bien que la partie puisse tout de même se dérouler sans accroc.

Sur mon terrain, deux expériences ont attiré mon attention<sup>79</sup>. La première s'est déroulée en ligne sur *Discord*<sup>80</sup> dans un *salon* de discussion de jeu de rôle que j'ai rejoint par le serveur de la FFJR lors d'une annonce de soirée d'initiation. Malheureusement, la table choisie a été annulée et j'ai dû choisir une des tables restantes se terminant un peu plus tard. Je me suis sentie mal à l'aise en sachant qu'il n'y

---

<sup>79</sup> *Trigger Warning*: Les expériences décrites ci-dessous abordent, sans les détailler, des scènes de jeu d'agressions sexuelles et de pédophilie.

<sup>80</sup> *Discord*, Discord Inc, 2015.

avait que des hommes<sup>81</sup> mais j'ai tout de même décidé de continuer. Au-delà du manque d'expérience en maîtrise du MJ, il y a eu plusieurs commentaires douteux ne faisant qu'accroître mon malaise. Voici ce que j'écris dans mon journal le 4 février 2021 :

Il y a quand même eu quelques malaises lors de commentaires ou comportements misogynes d'un des personnages. *“Avant d'aller à la guilde, je vais aller aux putes”*. *“ Je me la taperai bien celle-là avec son petit cul”*. *“ Jamais couché avec une meuf de 500 ans qui en a l'air d'en avoir 12”*. C'était assez bizarre comme situation et complètement inutile. On a aussi proposé à mon personnage de venir dormir avec lui pour faire des papouilles (races différentes). Je ne m'y attendais pas vu que nos personnages viennent de se rencontrer [Journal de bord, 04/02/2022].

Cette expérience m'a permis de comprendre à quel point les tables pouvaient mettre mal à l'aise alors qu'a priori, je venais pour passer un bon moment. Je sais dès lors que je ne jouerai plus sur ce serveur *Discord*<sup>82</sup>.

La deuxième table s'est déroulée dans un club de jeu de rôle. La présentation de l'histoire me plaisait bien et je me réjouissais de jouer à cet univers. Sachant que je serai la seule joueuse<sup>83</sup>, je m'étais préparée à l'idée et j'avais mis en place des précautions comme la manière de m'habiller ou de me comporter afin d'éviter certains comportements. Je présenterai ce type de précautions dans les stratégies suivantes.

L'ambiance est plaisante et je m'intègre facilement. Avant de commencer, le MJ demanda mes limites devant tout le monde. J'ai été étonnée d'être questionnée ainsi et que la question me soit spécialement adressée. Je lui ai expliqué que tout dépendait de la situation et que je préviendrais d'un éventuel problème. Comme réponse, j'eus droit au fait que, selon lui, il n'était pas responsable de ce que disent les joueurs et qu'avec le deuxième joueur, de toute manière, *“ça va toujours trop loin”* [Journal de bord, 20/02/22].

Bien entendu, me demander et préciser qu'il n'est pas responsable n'est pas innocent, ces affirmations permettent au MJ de se déresponsabiliser des potentiels problèmes. J'ai été agacée mais j'ai commencé la partie avec les autres en créant notre personnage et en recevant notre mission personnelle.

Lors de la partie, outre les commentaires à caractères sexuels ordinaires sur les PNJ, une situation m'a interloqué. Alors que nous avions volé un bateau de marchandises, nous nous sommes rendu compte que le bateau transportait également des enfants-esclaves. Sur le moment, nous avons décidé de les libérer et de les laisser sur le port. Cependant, le deuxième joueur en avait décidé autrement et choisi une petite fille pour la violer. Avec l'accord du MJ, le joueur a violé l'enfant-esclave et l'a transformé en goule<sup>84</sup>. Je suis intervenue en précisant que la situation ne me convenait pas, en plus de ne rien ajouter à l'histoire. J'ai signalé également au deuxième joueur qu'il pouvait très bien choisir un adulte consentant. Le MJ s'est dédouané de la situation et a continué le scénario. Ce n'est qu'à la fin du scénario que nous avons

---

<sup>81</sup> La table comprenait deux joueurs, le MJ et moi-même. Je précise également que nous jouions sans caméra.

<sup>82</sup> *Discord*, Discord Inc, 2015.

<sup>83</sup> La table était composée de deux autres joueurs, du MJ et de moi-même.

<sup>84</sup> Une goule est une créature morte-vivante. Dans ce contexte-ci, l'enfant-goule nous suivait. Le personnage l'ayant transformé et violé.



découvert que l'objectif personnel<sup>85</sup> du deuxième joueur était d'avoir une relation sexuelle avec une personne vierge. Dès lors, pour être sûr que la personne soit vierge, il choisit une enfant. Alors que le MJ se dédouanait une fois supplémentaire sur sa responsabilité, je lui ai signalé qu'il aurait pu ajouter une difficulté supplémentaire en ajoutant la notion de consentement dans ses objectifs douteux [Journal de bord, 20/02/22].

Ces expériences auraient pu être empêchées, selon moi, par la mise en place d'outils de sécurité émotionnelle. Cependant, expérimenter ces situations m'a permis de mieux comprendre l'expérience des femmes rôlistes<sup>86</sup>. Cette meilleure compréhension m'a permis de préciser et d'identifier certaines stratégies mises en place.

### iii. Exemples d'oppositions aux outils de sécurité émotionnelle

Au-delà de l'ignorance de ces outils, ceux-ci soulèvent une certaine opposition dans le milieu rôliste. Abordée à travers mes entretiens, j'ai pu me confronter à cette opposition également sur le terrain. La première opposition que j'ai pu rencontrer s'est déroulée à travers un post *Facebook*<sup>87</sup> ayant suscité l'intérêt des personnes.

Ce message fut publié le 9 février 2021 dans un groupe de jeux de rôle et engendra de nombreux commentaires pendant plusieurs jours. J'ai enregistré le post et ai pris des captures d'écran afin d'en garder une version<sup>88</sup>. Voici ce que le message contenait :

Petite recherche de rôlistes sur Liège et alentours pour constituer un groupe sympa et jouer à l'ancienne\* autour d'une bière et de victuailles diététiques type chips tartiflette (comment ça "pas encore inventé" ?!). Ça tente quelqu'un ? 😊

\*X-card, "safe space" et autres chartes émotionnelles s'abstenir

La deuxième opposition observée fut lors d'un événement de jeu de rôle dans une bibliothèque sur une table où j'étais joueuse, voici l'extrait de mon Journal de bord :

Après avoir reçu les explications du jeu, il [le MJ] commence l'explication de la Carte X en disant que parce qu'on ne se connaît pas et que même si, ici, le scénario ne devrait pas poser de problèmes, il nous donne la possibilité d'arrêter la scène qui nous dérange et de passer à autre chose. [...] Il l'explique vraiment bien et la met en place intelligemment. L'homme à sa droite va se mettre un peu à grogner parce que pour lui, ça n'a pas d'intérêt et que ça pousse les gens à faire l'amalgame avec leur personnage. Le MJ

<sup>85</sup> Les autres objectifs étaient, pour le joueur 1, de manger tout ce qu'il trouve et, pour moi-même, d'ériger une armée de chats (étant moi-même un chat sous ma forme animale).

<sup>86</sup> Je précise tout de même que ce genre de comportements pourraient également mettre mal à l'aise d'autres personnes que des femmes.

<sup>87</sup> *Facebook*, Meta platforms inc., 2004.

<sup>88</sup> J'ai pu remarquer ce poste le lendemain alors que je parcourais ce réseau social. Les captures d'écran sont disponibles en annexe 12. Ayant enregistré le post une première fois sur mon téléphone, j'ai pu refaire des captures d'écran à l'aide de mon ordinateur, le 06/08/2022. Les noms ont été effacés afin de garder anonyme l'auteur et les répondant·e·s.

est resté très calme et lui a répondu pour laquelle il mettait ça en place (le *bleed*, là pour s'amuser, etc). L'homme continua de râler un peu et le MJ lui a répondu qu'il n'était pas du tout obligé de l'utiliser s'il ne voulait pas et que ce serait tant mieux s'il n'en a pas besoin, c'est qu'il aura su ne pas dépasser les limites des personnes [Journal de bord, 19/02/2022].

Ressentir les sentiments du personnage à cause d'un transfert est appelé, en jeu de rôle, du *bleed in*. Il est, par exemple, possible de se sentir triste parce que le personnage l'est. Ou a contrario, un *bleed out* lorsque le personnage ressent l'émotion du·de la joueur·euse alors que ce sentiment ne lui appartient pas. Ces transferts émotionnels interpellent les rôlistes et ont fait l'objet de nombreux articles<sup>89</sup>, de podcasts<sup>90</sup>, de questions sur les forums<sup>91</sup> ou encore lors de conférence<sup>92</sup>. Or, la scène peut poser problème sans qu'il y ait de *bleed* comme lors de la lecture d'un livre ou le visionnage d'un film. Dès lors, l'argument du *bleed* contre l'utilisation d'outils de sécurité émotionnelle n'est pas pertinente. Finalement, les réponses du MJ, bien que n'ayant pas convaincu le rôliste, ont permis de continuer la partie sans accroc.

Lyndis, lorsqu'elle manque de patience, tente d'expliquer aux personnes contre la mise en place d'outils de sécurité émotionnelle par une simple mise en situation :

Et quand je me sens vraiment d'humeur pas sympa, il y a beaucoup de gars cis qui me disent "Non, mais moi, il n'y a rien qui me fait peur". Et [...] je leur mets un scénario avec des zombies et généralement, il y a des corps avec des champignons qui poussent dedans. Et ils détestent ça. [...] C'est pas un truc qui va les briser à mort. Je sais que généralement, c'est le genre de truc où ils font une grimace devant leur ordinateur. [...] Ça ne le met pas mal, mais ça l'a mis un peu mal à l'aise. Et [...] après, ils disent "d'accord, je comprends un peu mieux" [Lyndis, 16/02/22].

Ainsi, en plaçant les personnes en situation, celles-ci peuvent envisager l'utilité de la sécurité émotionnelle. De cette manière, sensibiliser à ces questions permet de promouvoir des outils permettant d'être protégée et d'améliorer le milieu du jeu de rôle.

### c. *Maîtriser sa propre table*

Un choix supplémentaire afin de diminuer et d'éviter le sexisme est de maîtriser sa propre table. Cette stratégie permet de faire face et d'éviter les situations et propos sexistes. Maîtriser aide, notamment, à mettre en place les autres stratégies puisque ce rôle comprend un statut décisionnaire. Ainsi, maîtriser facilite la sélection des rôlistes puisque la composition est choisie par la MJ. La MJ peut

---

<sup>89</sup><https://jeu2role.fr/bleed-en-jeu-de-role-kezako/#:~:text=Le%20bleed%20en%20jeu%20de%20r%C3%B4le%20concept&text=Ce%20dernier%20est%20symbolique%20et,on%20retourne%20%C3%A0%20la%20r%C3%A9alit%C3%A9> [Consulté le 28/05/2022] ; <https://nonobstant.cafe/du-bleed-de-la-douleur-et-lincarnation-de-differents-reflets-de-soi/> [Consulté le 28/05/2022] ; <https://www.electro-gn.com/10858-le-bleed-a-tort-et-a-travers> [Consulté le 28/05/2022].

<sup>90</sup> <https://www.cestpasdujdr.fr/le-bleed-ce-que-lon-emporte-avec-soi/> [Consulté le 28/05/2022].

<sup>91</sup> <https://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?t=454> [Consulté le 28/05/2022].

<sup>92</sup> <https://www.rolevent.fr/animations/contrat-social-securite-emotionnelle-pour-les-joueurs-frein-option-ou-devoir/> Conférence à laquelle j'ai pu assister le 13 Novembre 2021.

décider, par exemple, de n'accepter que des femmes à sa table ou que des personnes connues. Celle-ci peut aussi décider d'ouvrir sa table et tester d'avoir des joueur·euse·s inconnu·e·s. D'autant que le·la MJ peut aussi décider de refuser une personne à sa table après l'avoir acceptée sans pour autant dissoudre le groupe. A travers les décisions, maîtriser permet de jouer dans un groupe en sécurité. Maîtriser aide, également, à recadrer les personnes lors de propos sexistes. Ce rôle d'arbitre donne la possibilité de trancher sur diverses questions et surtout, de sanctionner certains comportements. En étant joueuse, il est nécessaire d'interpeller la·le MJ ou espérer que celle·celui-ci recadre un comportement jugé sexiste. D'ailleurs, en maîtrisant, la personne peut se considérer comme gardienne de la sensibilité émotionnelle des joueur·euse·s tout en se protégeant soi-même. En privilégiant la sécurité émotionnelle, elles mettent en place des outils de sécurité émotionnelle sur leurs tables. Ainsi, prioriser la sécurité émotionnelle demande d'adapter sa maîtrise aux limites des joueur·euse·s afin de garder un cadre bienveillant. D'ailleurs, Lyndis met en place un outil supplémentaire, celui de la posture bienveillante :

Dans tous les cas, les outils que j'utilise absolument, tout le temps, [...] c'est la posture bienveillante. C'est-à-dire qu'à chacune de mes parties, vous êtes plus importants que la partie. Votre bien-être est plus important que la partie. Et du coup, *“s'il y a le moindre souci, vous n'hésitez pas à le dire, à l'écrire ou m'envoyer un message”*. Et selon la gravité du truc, soit je continue et on stoppe la scène, soit on arrête carrément le jeu pour en parler. Mais dans tous les cas, vous êtes plus importants. Et du coup, rien que de dire ça, ça minimise fois 1000 le risque de problème à table. Comme les gens savent, qu'ils vont être écoutés si jamais ils ont un souci, ils sont très à l'aise. Ils sont beaucoup moins tendus, plus à l'aise [Lyndis, 16/02/22].

Maîtriser avec des inconnu·e·s, comme en convention, incite à utiliser aussi des outils de sécurité émotionnelle puisqu'elles, par définition, ne connaissent les personnes. Maîtriser permet aussi d'adapter les univers sexistes de jeu de rôle à ses opinions. En effet, le sexisme ne s'arrête pas aux comportements et aux propos des rôlistes mais imprègne également leurs créations, c'est-à-dire les univers de jeux de rôle. A ce propos, un article de Lapin Marteau<sup>93</sup> se penchait sur la représentation des personnages féminins dans les univers de jeu de rôle des années 70. Celui-ci analysait environ 50 jeux<sup>94</sup> en se questionnant sur la possibilité de jouer un personnage féminin. L'article conclut que 58% des jeux étudiés autorisaient l'interprétation d'un personnage féminin. Cependant, selon l'article, le flou laissé sur cette possibilité dans une partie des jeux indique que ce questionnement n'était pas central à l'époque. D'ailleurs, dans les jeux autorisant un personnage féminin, le tiers adaptait le personnage de manière défavorable. Par exemple, dans *Advanced Dungeons & Dragons*<sup>95</sup>, les guerrières ont la moitié

---

<sup>93</sup> « JdR des années 70 et personnages féminins ». Lapin Marteau est une maison d'édition française créée en 2012 par Coralie David et Jérôme Larré. <http://www.lapinmarteau.com/personnages-feminins-et-jdr-dans-les-annees-1970/> [consulté le 05/12/2020].

<sup>94</sup> L'article se base sur la liste de jeux de John H. Kim. Cependant, n'arrivant pas à accéder à la liste originale, j'ai pu trouver une traduction d'article comprenant la liste. <https://ptgptb.fr/une-breve-histoire-des-modes-dans-la-creation-de-jdr> [consulté le 03/06/2022].

<sup>95</sup> Jeu d'aventure dans un univers médiéval fantastique. *Advanced Dungeons & Dragons*, Gary Gygax et Dave Arneson, Wizards of the Coast, 1977.

de force des guerriers sauf si celles-ci sont dans un état temporaire d'hystérie, enragement ou maniaque. Une minorité de jeux (13%) ne laissent pas la possibilité de jouer un personnage féminin. De plus, les PNJ féminins peuvent également *subir*<sup>96</sup> de la misogynie comme dans le jeu *En garde!*<sup>97</sup> où elles ne servent qu'à faire gagner de la réputation aux hommes à travers leur statut social et quelques caractéristiques telles que leur beauté. Ou encore dans *Heroes*<sup>98</sup> où les personnages-joueurs doivent soulager leurs désirs sexuels avec n'importe quelle femme, épouse à esclave, à défaut de perdre de l'expérience.

Adapter les univers à ses opinions est propre à chaque personne. Cela peut comprendre l'ajout de personnage féminin et non binaire à une abolition même du sexisme et d'autres formes d'oppressions. Par exemple, en maîtrisant, elles peuvent autoriser les personnages féminins à réaliser n'importe quel métier. Cet exemple provient d'une conversation après une partie de jeu de rôle.

Alors que nous sommes en train de discuter après la séance, l'accueillante nous explique que l'initiation est vraiment importante et qu'elle craint de dégoûter quelqu'un en se mettant à maîtriser. Mais qu'elle veut vraiment franchir le pas. [...] Celle-ci nous raconte qu'elle avait invité une amie sur une table et que le MJ avait été épouvantable. Ils jouaient dans un univers des années 50, et le MJ avait refusé que son amie fasse un personnage féminin anthropologue parce que "*ça n'existait pas à cette époque-là*". Elle lui a répondu que ce n'était pas grave et qu'elle pouvait jouer un homme. Et il avait refusé catégoriquement parce qu'elle devait respecter son genre. Du coup, son amie lui a dit que c'était la dernière fois qu'elle jouait au jeu de rôle et que ça avait été horrible [Journal de bord, 19/02/22].

Bien que cet extrait souligne l'importance de l'initiation, celui-ci me permet également de montrer que maîtriser permet de dépasser ce genre de situations sur lorsque la rôliste crée son propre univers. Initier des débutant·e·s permet également de créer un milieu plus inclusif pour les autres.

Cependant, maîtriser peut se révéler être source de situations sexistes puisque les femmes, n'étant pas légitimes dans le milieu, dépassent les rôles qui leur sont admis. Ainsi, en ne respectant pas les rôles attendus, elles peuvent expérimenter un sexisme particulier. Comme Eze lors d'une convention :

[...] J'ai fait une convention à l'époque. Je mettais mon pseudo quand je faisais les conventions, je mettais \*pseudo neutre\*. Et donc, je suis arrivée à une table de vampire où l'intégralité de la table s'est désinscrite parce que j'étais une fille. Et qu' "*on ne joue pas avec une maîtresse de jeu*". [...] A la limite, ils pourraient critiquer pour dire que je suis mauvaise maîtresse de jeu, que mon scénario est nul, que je ne sais pas interpréter des personnages. Je suis prête à écouter toutes les critiques. Ça, il n'y a pas de soucis. Mais juste dire : "*Non, on ne va pas jouer avec toi juste parce que t'es une fille. Donc, on va aller jouer à la table à côté*" [Eze, 25/08/21].

<sup>96</sup> Ces personnages ne sont qu'imaginaires et interprétés par le·la MJ.

<sup>97</sup> Jeu se déroulant au 17<sup>ème</sup> siècle en France et en Angleterre. *En Garde!*, Game Designers' Workshop, 1975.

<sup>98</sup> L'univers se situe au moyen-âge en Europe sans intervention de la magie. *Heroes*, Tabletop Games, 1979.

D'ailleurs, Buscatto considère ce statut de *leadership* comme un moment pivot permettant, ou non, d'accéder à certains rôles dans les parcours artistiques des femmes :

L'un de ces nombreux moments où se joue la possibilité (ou l'impossibilité) d'accéder à et d'exercer des positions artistiques pour les femmes, notamment dans les arts du spectacle, est celui où elles doivent affirmer leur leadership, obtenir la coopération d'autrui, hommes et femmes collègues, partenaires ou intermédiaires afin de produire des œuvres d'art (Buscatto, 2010, p. 150).

Avoir une forte légitimité permet de maintenir le groupe dans le temps. Or, au même titre que les femmes rôlistes, cette légitimité est remise en question à travers : la forte séduction qu'elles rencontrent et la transgression d'occuper un rôle de meneuse.

Maîtriser demande de dépasser ce qui est traditionnellement attendu de leur genre. En effet, tout comme les cheffes de cuisine (Bourelly, 2010) ainsi que les musiciennes de jazz (Buscatto, 2010)<sup>99</sup>, les rôlistes doivent apprendre à occuper un rôle de dirigeante de groupe tout en se faisant accepter et respecter. Bien entendu, à la différence des cheffes de cuisine, les meneuses ne doivent pas diriger le groupe de manière stricte mais mener le groupe afin de créer un cadre ludique. Or, sortir devenir meneuse peut demander un réel effort : « *Et je pense qu'aussi il y a une difficulté à être maîtresse de jeu parce qu'on n'a pas l'habitude d'être leader. C'est pas valorisant pour les femmes. Et donc, on se retient alors qu'on ne devrait pas* » [Eze, 25/08/21]. D'ailleurs, comme le souligne Eze, la peur de maîtriser un jeu de rôle peut empêcher de passer le cap et incite à rester joueuse malgré l'envie :

- Moi en tous cas, j'avais peur et ça c'est une peur que j'ai en jeu, le fait qu'on ne m'écoute pas. J'avais peur de ne pas pouvoir captiver, tu vois. Et de me faire déborder. J'ai toujours pensé que je n'avais pas d'autorité naturelle et donc pour moi, ça n'allait pas.
- *Et maintenant ?*
- Je continue à penser que je n'ai pas d'autorité naturelle [Daehha, 16/11/21].

Même lorsqu'elles sont *acceptées* comme maîtresses de jeu, celles-ci sont tout de même renvoyées à de nouveaux rôles comme l'initiation des débutant·e·s sous couvert d'avoir les qualités féminines requises. Je présenterai une partie de ces rôles à travers lesquelles sont perçues les femmes rôliste dans la partie suivante.

---

<sup>99</sup> L'auteure renvoi également vers d'autres études où les femmes rencontrent des difficultés à exercer légitimement une autorité : les chirurgiennes (Cassell 2001), les managers (Kanter 1993 [1977]) et les policières (Pruvost 2007).

Référence de l'auteure :

Cassell Joan (2001). « Différence par corps : les chirurgiennes ». Cahiers du genre, n° 29 « Variations sur le corps » (Molinier Pascale, Grenier-Pezé Marie, eds).

Kanter Rosabeth Moss (1993 [1977]). Men and Women of the Corporation. New York, Basic Books.

Pruvost Geneviève (2007). Profession : policier. Sexe : féminin. Paris, Éd. de la Maison des sciences de l'homme.

## 2. Sexisme des rôles

Jusqu'à présent, je n'ai abordé que les stratégies liées au sexisme des rôlistes. Dans cette deuxième partie, je me pencherai sur les stratégies mises en place en réponse aux rôles genrés imposés et induits aux femmes rôlistes. Lorsqu'elles ne sont pas légitimes dans le milieu du jeu de rôle, les femmes rôlistes sont alors renvoyées à différents rôles non-valorisés. A travers mes entretiens, trois rôles ont été identifiés : la *Fake Geek Girl*, la *Bébête à chasser* et la *copine de*. Pour chaque rôle, j'expliquerai ses effets et les stratégies en réponse à celui-ci tout en conservant les termes utilisés par les informatrices.

### a. *Fake geek girl*

La *Fake geek girl* exprime l'idée de faire semblant d'être une *geek*. Cette idée est due au fait que ces femmes ne sont pas légitimes et acceptées dans ce milieu masculin. Cette illégitimité prétendue amène à des contrôles de connaissances sur la *culture geek* et en jeu de rôle par les rôlistes masculins sceptiques d'autant plus dans les événements rassemblant beaucoup de rôlistes.

Face à ces interrogatoires, faire un exemple, c'est-à-dire sanctionner un comportement devant tout le monde, est une solution pour arrêter d'être interrogée sur ses connaissances. D'ailleurs, alors qu'elle se camoufle afin d'éviter l'attention, Eze explique que porter une référence pointue de la *culture geek* peut attirer puisqu'il est induit par les autres rôlistes qu'elle ne connaît pas celle-ci :

Il faut que ce soit un peu ce qu'ils s'attendent à voir chez un geek. Et il ne faut pas que ce soit trop geek parce que sinon, ils vont nous faire chier aussi. [...] \*Mon mari\* m'a offert un T-shirt parce que je suis fan de \*jeu\*. C'est un vieux jeu des années 90's. Je suis archi fan. Et il m'a trouvé un t-shirt de ça. Le truc improbable ! [...] Je l'ai porté en convention parce que j'adore. Et donc, il y avait des gens qui m'expliquaient ce que c'était. Ils sont gentils hein. Mais je connais le jeu, je l'ai fait. Je l'ai fait ado quoi. Et donc ils sont venus m'expliquer plein de trucs dessus. "*Mais c'est gentil mais je l'ai la référence*". [...] Là, c'était un peu trop pointu. Parce qu'ils pensent que quand c'est trop pointu, les filles ne connaissent pas. Donc, on peut faire du geek. On va faire du star wars, là oui. Mais dès que ça va être des trucs super pointus. [...] On va nous expliquer. Donc, il faut savoir doser. Puis sinon, il faut être prêt à rentrer dedans. C'est encore autre chose [Eze, 17/02/2022].

En parallèle, ces rôlistes peuvent accumuler plus de connaissances afin d'être en mesure de leur répondre et de prouver qu'elles sont tout aussi légitimes face à ces hommes. Celles-ci sont diverses et peuvent concerner la culture geek et du jeu de rôle. Le savoir a une place importante en jeu de rôle puisque celui-ci permet de partager un même imaginaire et les mêmes références. De plus, elles permettent de contredire l'interprétation des règles au lieu de faire confiance, par exemple. L'expérience rôliste à travers la découverte d'univers de jeu de rôle, de recherches sur le sujet, etc. permet de construire ce bagage. La *culture geek*, quant à elle, se construit, notamment, par le visionnage de films ou de séries ainsi que par la lecture de livres et sur base de jeux vidéo et de jeux de rôle pour certains univers. Mais les femmes rôlistes s'efforcent d'acquérir également des connaissances historiques. Ce type de savoir leur permettent de mieux répondre et de se préparer face au sexisme. Par exemple, en

utilisant un personnage historique féminin, celle-ci et son vécu ne peuvent être qualifiés d'être irréaliste pour l'époque puisque celle-ci a réellement existé. Ainsi, acquérir des connaissances permet également d'adapter ses univers de jeu.

Cependant, même lorsqu'elles connaissent les références ou le sujet, celles-ci peuvent se faire réexpliquer le sujet. Cette situation a été vécue par Eze, co-auteure d'un univers de jeu de rôle. Dans l'extrait ci-dessous, elle explique qu'un joueur a prétendu qu'elle ne connaissait pas son propre univers et il lui a donc réexpliqué :

Donc \*ce jeu\*<sup>100</sup>, j'ai quand même co-écrit, il y a au moins, facilement, un tiers qui doit être de ma plume. 'Fin, c'est (sic) mes idées que ça m'a (sic) mis en place. Et puis, les scénars, la plupart des scénars de \*ce jeu\*, c'est moi qui les ai écrits de A à Z. Donc, même si c'est \*mon mari\* qui les fait jouer. C'est moi qui les ai écrits. Et on a fait une convention où [...] il y a un mec qui est venu m'expliquer \*ce jeu\* parce qu'il pensait que je ne connaissais pas. Donc, c'était très rigolo au bout de 5 minutes. Et puis, j'ai quand même fini par lui dire *“Mais tu sais, je suis l'épouse de l'auteur. Et j'ai beaucoup écrit avec lui.”* Il m'a dit *“Non mais tu ne sais pas. Parce que moi, j'ai joué une partie quoi”*. [...] *“Comment ça, je ne sais pas ? Mais tu ne vas pas m'expliquer mon univers”* [Eze, 25/08/2021].

Face à cette illégitimité et cette supposition de médiocrité, ces femmes rôlistes doivent faire leurs preuves. C'est ce que m'explique Eze : *« Qu'on est une fille et que, du coup, on est mauvais master. Et il faut être la meilleure, il faut essayer d'exceller. Il faut être meilleure que les garçons pour être acceptée, ouais »* [Eze, 17/02/2022].

Comme l'exprime Eze, le sexisme rencontré dans le milieu concerne également leurs capacités à être rôliste. Les femmes rôlistes ne sont pas les seules femmes à devoir faire leurs preuves dans leur pratique. En effet, ce genre de comportements a également été observé dans un autre milieu où les femmes sont illégitimes, celui de la boxe. En effet, Mennesson (2004) explique que les boxeuses dont les capacités sont remises en question à cause de leur genre, doivent prouver leurs capacités et désirent montrer qu'elles sont tout aussi capables que leurs homologues masculins.

Cette illégitimité perçue entraîne également une appréhension pour la suite et incite à se surpasser. Les rôlistes comme les boxeuses seront ramenées à leur genre à la moindre erreur :

Ah c'est plus facile quand on est un homme. Parce que c'est plus mainstream. Donc, il y a moins d'attentes. Moi, je sais qu'on m'a très vite mis la barre très haut. J'ai encore des joueurs qui testaient mes connaissances en Vampire quoi. Ça fait 20 ans que je joue à ce jeu. Je le connais, arrêtez d'essayer de me tester pour voir si je le connais vraiment. [...] Comme personne va aller voir \*mon mari\* pour lui poser des questions. Alors que lui, il ne le connaît pas du tout, quoi. Je trouve qu'il y a une attente d'excellence chez les maîtresses de jeu qu'on n'a pas forcément chez les mecs. Du coup, ils peuvent commencer plus facilement. Et quand ils se plantent, ils ont, ils se font moins se rentrer dedans. [...] Parce qu'on apprend en se plantant, en fait. Clairement, moi, je pense qu'il faut se planter plein de fois pour comprendre

---

<sup>100</sup> Afin de préserver l'anonymat de l'informatrice, je préfère censurer le nom du jeu.



comment on s'est planté et progresser. Et chez les mecs, ça va être toléré alors que chez les nanas, on va tout de suite dire, “*Ah mais c'est normal. C'est une meuf*”. Et je trouve que cette condescendance empêche les nanas de progresser [Eze, 25/08/21].

Ainsi, si les femmes rôlistes doivent faire leurs preuves, elles doivent accumuler des connaissances et un niveau élevé en jeu de rôle afin d'éviter et de surmonter facilement le sexisme auquel elles sont confrontées. Ces connaissances leur permettent de se défendre face aux situations sexistes des rôlistes et aussi de montrer que les femmes sont tout aussi légitimes dans ce milieu surtout lorsqu'elles maîtrisent. A travers cette acquisition de connaissances et d'expérience, celles-ci gagnent également en confiance et participent à l'évolution du milieu du jeu de rôle.

### ***b. Bébête à chasser***

La *bébête à chasser* relève de la sensation d'être réduite à une proie face à des prédateurs. En d'autres mots, les femmes rôlistes rencontrées ont été objectivées et sexualisées par des joueurs à cause de leur identité de genre. Elles deviennent alors des femmes à séduire ou à s'approprier. Alors que les joueuses viennent pour jouer, ces rôlistes doivent faire face à de la séduction de la part des rôlistes masculins jusqu'à des agressions sexuelles lors de leur parcours de jeu de rôle. Au fil des expériences et en appréhendant les interactions futures, celles-ci apprennent à mettre en place plusieurs stratégies afin de gérer la séduction. J'ai pu identifier trois destinations de la séduction : envers leur personne, envers le personnage et envers le personnage et leur personne.

#### **i. Séduction envers la personne**

Lorsqu'elles sont confrontées à de la drague envers leur personne, une première réaction peut être de ne pas s'en rendre compte sur le moment et ainsi, l'ignorer. Lors des entretiens, celles-ci ne pensent pas que d'autres personnes puissent les trouver attirantes. Comme l'exprime Eze, elles considèrent également qu'elles sont dans un cadre de jeu et non de séduction :

[...] ça ne me venait pas à l'esprit de draguer sur du jeu de rôle. Mais clairement pas. Pour moi, le jeu de rôle, c'était un loisir. Ce n'était pas du tout un lieu de séduction. [...] Mais c'est vrai que ce n'était pas un lieu qui me donnait envie de séduire, du tout [Eze, 17/02/22].

Cependant, la séduction provoque également la volonté de l'éviter. Pour éviter l'attention des rôlistes, ces femmes apprennent à ne plus être considérées comme la *fille du groupe* mais de faire partie du groupe en devenant *one of the boys* ou en essayant d'être dans un groupe dans lequel est déjà une autre fille. Devenir *one of the boys*, c'est-à-dire se fondre dans le groupe et ne plus être perçue comme fille permet d'éviter la séduction (ainsi que le sexisme) des autres rôlistes. Devenir *one of the boys* demande d'adopter les mêmes comportements voire de grossir le trait et aussi d'adapter ses tenues afin de ne pas souligner les parties féminines du corps. Ainsi, avant même de jouer, les femmes rôlistes



projettent la partie et se préparent à celle-ci dans leur manière d'être à travers ce qu'elles vont dire, comment se présenter, etc. Mais ce camouflage concerne aussi la manière de s'habiller<sup>101</sup> :

Donc, quand on veut s'intégrer dans une tablée de jeu de rôle, on ne veut pas être la paire de *boobs* du coin. Et ça, c'est difficile avec un décolleté ou si on arrive avec une tenue sexy ou ce genre de choses. Donc c'est vrai que déjà de base, [...] Je n'étais pas quelqu'un qui était très sexy. Mais en tablée de jdr, les vêtements, ils faisaient 10km de large. [...] Le but n'était pas de rentrer dans un moule peut-être plus masculin mais plus pour ne pas être catalogué *filles*. [...] Alors que les tablées quand on était entre gonzesses, on en avait rien à foutre [Eze, 17/02/2022].

La séduction dans le milieu n'est pas seulement problématique pour les femmes rôlistes. En effet, Buscatto (2010) souligne que la séduction chez les joueuses de jazz est un frein à leur légitimité en tant que *leader*. Alors que ces musiciennes ne sont peu ouvertes à celle-ci, la séduction diminue leur légitimité en tant que *leader* et met en péril leur relation avec les autres musiciens. A savoir que le refus face à une séduction peut également engendrer une fin de collaboration et les musiciennes peuvent également être dénigrées ou subir une mauvaise réputation complexifiant ainsi les futures collaborations.

Ce pouvoir de séduction rend difficile le maintien de relations de travail durables, soit faute de pouvoir répondre aux attentes masculines [...], soit en obligeant à maintenir une certaine distance qui limite en partie la complicité et la confiance au sein du groupe et explique en retour, au moins en partie, leur moindre insertion dans des réseaux informels favorables à l'exercice de leur métier (Buscatto, 2010, p. 158).

Ainsi, dans les quatre stratégies identifiées par Buscatto, une concerne la fermeture à la séduction. En effet, afin d'éviter, ou du moins de diminuer, tous comportements relatifs à la séduction, les musiciennes neutralisent leur style vestimentaire, évitent les contacts physiques, toutes tentatives de séduction, etc.. Comme le résume l'auteure : « [...] elles privilégient retenue, discrétion et prudence pour ne pas susciter des comportements 'déplacés' de la part des collègues rencontrés tout au long de leurs tournées, de leurs répétitions, de leurs concerts, de leurs ateliers de travail » (Buscatto, 2010, p. 161). Ce genre de comportements aide à continuer leur pratique puisque celles-ci limitent le danger de la séduction et leur permettent d'être ou de rester leader. Ainsi, les musiciennes, bien qu'elles n'adoptent pas le style vestimentaire des hommes comme les femmes rôlistes, neutralisent leur genre à travers leur comportement et leur style vestimentaire. Cependant, à la différence des femmes rôlistes rencontrées, la vieillesse n'est pas synonyme de l'arrêt de la séduction.

Cette naturalisation du genre a également été observée chez certaines filles choisissant des filières masculines. En effet, Thomas (2013) a pu différencier trois manières de « faire le genre » (p. 55) : les filles ayant une apparence masculine, les filles essayant de neutraliser leur genre et les filles se féminisant. Pour neutraliser leur genre, les filles interrogées évitent tous éléments de leur apparence

---

<sup>101</sup> Lors de mon terrain du 06/02/2022, je me suis rendu compte que j'avais également fait particulièrement attention à la manière dont je m'étais habillée pour pouvoir me fondre dans la masse et ne pas être perçue comme fille. Vivre cette expérience m'a permis d'identifier ces stratégies.

(vestimentaire et corporel) renvoyant au genre ou au sexe féminin sans pour autant se diriger vers un style masculin. Ainsi, cette neutralisation leur permet non seulement de mettre leurs compétences en avant, mais également d'éviter la séduction et de diminuer les comportements sexistes de leurs camarades.

## ii. Séduction envers le personnage

En ce qui concerne leur personnage, la drague n'est permise que lorsqu'elle est cadrée. En effet, lorsque les joueuses rencontrées acceptent que leurs personnages s'aventurent dans une histoire d'amour avec un autre personnage (interprété par un·e joueur·euse), elles mettent en place des sécurités afin que la séduction ne déborde pas. Pour autoriser leurs personnages à vivre une histoire d'amour, les informatrices expliquent les limites de cette séduction en rappelant, notamment, la distinction entre joueur·euse et personnage et clarifient également l'intensité de la romance. Afin de s'assurer que ce cadre soit bien clair, celles-ci m'expliquent qu'elles le répètent et clarifient plusieurs fois. Être en confiance avec un·e ami·e, ou du moins avoir sélectionné au préalable l'autre personne, aide à autoriser les personnages à être en couple. La qualité de jeu du rôliste est également importante puisque plus l'autre rôliste est un joueur de qualité, plus le personnage sera autorisé à vivre cette histoire d'amour. La confiance en le·la maître·sse de jeu est également importante puisque celui·celle-ci recadrera en mesure et ainsi, se fait gardien·ne de la sécurité émotionnelle de la joueuse.

De même que pour éviter la séduction envers soi, les joueuses empêchent la séduction des personnages masculins envers leur personnage en les plaçant dans des situations ne permettant pas une histoire d'amour. Par exemple, celles-ci créent un personnage faisant le deuil d'un époux, un personnage asexuel ou lesbien<sup>102</sup>. Utiliser des caractéristiques anti-séduction permet également de réduire la séduction des autres personnages. Comme le personnage peut être fou, peu attirant, d'une autre race, plus âgé ou en prenant un personnage homme (si le·la MJ l'autorise). A savoir que les précautions prises n'ont pas toujours l'effet escompté. Par exemple, Lyndis en créant un personnage sur le stéréotype de la bibliothécaire stricte et âgée pensait que cela lui permettrait d'éviter la drague lourde ce qui ne fut pas le cas :

Et donc je crée une nana très âgée, très stricte, en mode bibliothécaire qui ne rigole pas, je m'habille en tweed [...]. Bref, je joue la carte de la non-séduction à fond quoi. Et un autre joueur a décidé que son personnage allait quand même draguer le mien. Du coup, c'est ma première scène de jeu et il dit que voilà, il me fait du rentre dedans. [...] Et donc, [...] mon perso lui fait comprendre que on aura une relation strictement professionnelle quoi. Et là, mais ils se sont déchaînés quoi [Lyndis, 17/01/22].

Cependant, en revenant sur la situation, celle-ci pense que jouer un personnage masculin aurait pu éviter la séduction des autres personnages hommes hétérosexuels. Ainsi, refuser la séduction pour

---

<sup>102</sup> Ce choix permet d'avoir une relation avec un autre personnage féminin. Mais celui-ci est utilisé quand les autres personnages joueurs ne sont que des hommes. A noter également que les personnages lesbiens risquent « leur vie » dans certains univers. L'homosexualité n'étant pas autorisée dans tous les univers.

son personnage incite également à éviter certains rôles comme l'archétype de la grande séductrice, ayant un pouvoir de séduction.

### iii. Séduction envers le personnage et la personne

Une autre manière d'être confrontée à la séduction est lorsqu'il y a un transfert de celle-ci entre le personnage et la personne. Bien entendu, l'évitement de la séduction pour soi et son personnage, combine les comportements décrits ci-dessus. Cependant, une manière de contrôler ce genre d'événements est d'utiliser des outils de sécurité émotionnelle. En plus de clarifier les situations, ils permettent de sanctionner les comportements non-autorisés.

D'ailleurs, la drague dû à un transfert entre la joueuse et son personnage est causée par la non-distinction entre la joueuse et son personnage de la part du rôliste. Cet effet est d'autant plus flagrant lorsque le refus de séduction est suivi d'une sanction de la part des autres rôlistes sur la joueuse et son personnage. En effet, Lyndis en refusant la séduction de son personnage de manière induite par son personnage et par un refus catégorique en jeu, s'est retrouvée à être sanctionnée en jeu et hors-jeu par les joueurs de la table. En jeu, son personnage n'avait plus de valeur et était, tout simplement, ignorée. Cette sanction est allée jusqu'au sabotage de la mission principale parce que le personnage de Lyndis possédait les éléments permettant de réussir celle-ci. En hors-jeu, Lyndis s'est confrontée à des remarques sexistes après avoir refusé les avances du personnage du joueur :

Du coup, le joueur a décidé que son personnage était vexé. [...], il me l'a fait payer dans le jeu et IRL, dans la vraie vie. Ils passaient leur temps à me faire des blagues sur le fait d'aller dans la cuisine pour faire des sandwiches ou des trucs comme ça. Ils ont absolument refusé de jouer avec mon perso. C'était hyper étonnant. [...] Et du coup, ils ont préféré faire foirer la mission plutôt que de jouer avec moi. Techniquement, on jouait ensemble. [...] Mais leur personnage ne répondait pas au mien ou des trucs comme ça. [...] C'était la fin du scénario etc. On doit le ramener au QG. Ils ont préféré tout passer aux lance-flammes plutôt que [...] je puisse ramener les documents avec eux. Donc, ils ont littéralement faire foirer la mission [...] que je prenne part à leur réussite. C'était vachement trash [Lyndis, 17/01/22].

Cependant, déplaire physiquement à l'autre joueur peut engendrer de se voir refuser de jouer avec elle. Par exemple, lors d'un grandeur nature, Daehha, qui interprétait un personnage avec un grand charme magique, s'est vue refuser ses pouvoirs parce que la personne ne la trouvait pas attirante en tant que personne :

Mais tu as aussi, certains qui n'en sont capables que si la personne en face est à leur goût. Et je me suis retrouvée à faire un GN [...] où mon personnage était censé, enfin les pouvoirs magiques de charmer tout ce qu'elles approchaient. Et [...] dès qu'elle était dans... le gars qui était censé avoir un jeu de romance avec moi. Bah je n'étais pas du tout son genre. Donc, il est allé voir ailleurs [...]. Donc, je dis "*j'entends bien sauf que tu ne tiens pas compte de ce qui a été dit dans le back. Là, si moi en tant que moi, je ne suis pas là pour draguer mais ton personnage est censé avoir une attraction irrésistible par rapport à moi*" [Daehha, 18/02/22].

Une autre manière de gérer la séduction est lorsque la rôliste maîtrise. En effet, maîtriser demande de gérer la séduction à table et notamment pour ses joueur·euse·s. Comme je l'ai déjà avancé, maîtriser permet de gagner le contrôle de la situation. Ce rôle permet aussi de gérer la séduction à sa table que ce soit envers les joueur·euse·s si celle-ci n'est pas consentie et envers les personnages. Une des solutions pour jouer la séduction pour son personnage sans pour autant risquer de construire cette histoire avec un·e autre joueur·euse est de la construire avec un PNJ interprété par le·la MJ. Ainsi, maîtriser facilite la mise en jeu des romances puisque la MJ gère l'histoire d'amour à travers ce personnage non-joueur. Celle-ci incarnant une diversité de PNJ facilite la distance entre les personnages et sa personne. Cependant, même en maîtrisant, jouer de la romance demande également un cadre sécurisant. Maîtriser sur une longue campagne facilitera la romance alors qu'un *oneshot* en convention ne sera pas propice à celle-ci.

### c. *Copine de*

Le dernier rôle identifié est celui de la *copine de*. Ce rôle vient du stéréotype que les femmes présentes en jeu de rôle ne sont là que parce que leur copain est rôliste et que celui-ci les a obligés à venir. D'ailleurs, une question posée à Eze lors de jeu de rôle la ramène à son statut de *copine de* sa présence ne pouvant s'expliquer que par une obligation à être présente dans ce milieu masculin :

“*Il est où ton mec ?*” quoi parce que je ne suis pas capable de venir toute seule. J'ai le permis hein. [...]

Je pense que c'est renforcé aussi par le fait qu'il y a beaucoup de couple qui joue ensemble. Et du coup, on a toujours l'impression que c'est [...] les femmes jouent pas toutes seules au jeu de rôle [Eze, 25/08/21].

De plus, cette explication permet d'être tolérée puisque celle-ci a été prise par un autre homme contrairement à une rôliste venant jouer d'elle-même. A noter que cette appartenance à un homme les protège également du sexisme et de la séduction.

Ce rôle définit les femmes par un homme reconnu, lui, comme rôliste. Être définie à travers le copain ou supposé copain rôliste décrédibilise quant aux capacités acquises en jeu de rôle puisque celles-ci sont considérées comme débutantes et n'aimant pas le jeu de rôle. Partager sa vie avec un rôliste affirme cette identification à un homme. Cette situation crée de la tension en niant leur expérience de rôliste et ce, même si elles ont commencé avant lui. Cependant, je reviendrai plus amplement sur ce point à travers les difficultés externes au jeu de rôle où j'aborde les difficultés pouvant être rencontrées lorsque les femmes rôlistes partagent de leur vie avec un rôliste.

### B. *Difficultés externes au milieu du jeu de rôle*

Alors que les femmes<sup>103</sup> rencontrent des difficultés internes au milieu de jeu de rôle dans leur parcours rôliste, celles-ci doivent également faire face à des difficultés propres à leur vie. Dans cette partie, je me pencherai les difficultés qu'engendrent les relations amoureuses et familiales sur la

---

<sup>103</sup> Pour rappel, je ne me suis intéressée qu'au parcours de femmes cisgenre et hétérosexuelle.

continuité de la pratique. Je m'intéresserai en premier lieu à l'impact d'être en couple avec un autre rôliste. Ensuite, aux conséquences lorsque le compagnon est hostile à la pratique. Enfin, je me pencherai sur les conséquences de la maternité dans le parcours rôliste. Comme pour les difficultés internes au jeu de rôle, les femmes rôlistes développent des stratégies afin de faire face à ces nouvelles difficultés rencontrées en dehors du jeu de rôle, j'intégrerai alors chaque stratégie après avoir présenté la difficulté à laquelle elle se réfère.

### 1. Partager sa vie avec un rôliste

Le jeu de rôle permet de rencontrer de nouvelles personnes. Ces nouvelles relations vont pouvoir grandir au fil des hors-jeux et des moments en dehors du jeu de rôle. Ainsi, le jeu de rôle ne crée pas seulement des amitiés mais également des histoires d'amour. Cependant, leur vie amoureuse impacte également leur parcours rôliste.

Avant de m'intéresser aux difficultés liées au couple rôliste, j'aborderai les bénéfices de cette situation dans le parcours rôliste. Tout d'abord, partager la même passion facilite la communication et permet de partager un même intérêt. Cette situation permet également de continuer de jouer au jeu de rôle par la mise en commun des tables. Cela est, notamment, un avantage lorsque la rôliste ne maîtrise pas et cherche une table et que son compagnon maîtrise puisque celle-ci pourra jouer avec son compagnon. Au-delà de jouer ensemble, le couple peut également participer à l'organisation de soirées de jeu ou de GN ensemble ou encore co-écrire des livres de jeu de rôle. D'ailleurs, être en couple avec un rôliste, tout comme être avec un musicien pour les femmes instrumentistes (Buscatto, 2010), diminue les situations de séduction. De plus, les femmes rôlistes se sentent protégées par leur situation amoureuse vis-à-vis des comportements sexistes, d'autant lorsque le mari a un physique imposant et/ou à une grande réputation dans le milieu du jeu de rôle. Partager sa vie avec un rôliste semble être un avantage que ce soit à travers l'organisation, la protection lors d'événements ou encore dans la continuité du loisir.

#### *a. Tensions dans le couple*

Cependant, malgré tous ces *avantages*, le couple rôliste engendre une série de difficultés par la rôliste. En effet, bien que cette composition facilite le maintien du loisir, le jeu de rôle peut créer des tensions dans le couple. Celle-ci peut relever d'un désaccord sur une règle, par exemple, ou d'un événement produit en jeu ou hors-jeu et engendrer des disputes.

Pour éviter ces tensions, les femmes rôlistes mettent en place des règles permettant de cadrer les situations. Une des stratégies mises en place est de refuser de jouer avec son compagnon. Refuser de jouer avec son compagnon consiste à ne pas partager les mêmes tables de jeu de rôle mais aussi s'éviter le plus possible lors des grandeurs natures. Ce choix demande une organisation supplémentaire quant au moment de jeu de chacun·e et demande de la communication. Cette organisation est d'autant plus conséquente lorsqu'il y a des enfants dans le foyer mais j'y reviendrai par la suite. Une autre stratégie

pour éviter les tensions est le refus de romances avec d'autres joueur·euse·s lorsque la personne du couple est joueur·euse. Ce choix concerne surtout la jalousie que le jeu de rôle peut créer. Cette jalousie est d'autant plus forte lorsque les intentions réelles de la personne interprétant l'autre personnage sont inconnues. Refuser la romance en jeu de rôle permet d'éviter les tensions dans le couple.

### ***b. Partager le même réseau***

En partageant les mêmes tables de jeu, les femmes rôlistes partagent le même réseau que leur compagnon. Or, lorsqu'elles perdent le réseau lors d'une rupture, elles doivent se recréer un nouveau groupe. Cette perte est d'autant plus grande lorsque le réseau était initialement celui du compagnon ou que celui-ci maîtrise les tables de jeu. Ces femmes rôlistes, pour continuer à jouer, doivent se recréer un nouveau réseau rôliste, chercher de nouvelles tables ou encore recréer de nouvelles tables en maîtrisant celles-ci. Se construire un nouveau réseau de rôlistes permet, également, de sélectionner les personnes avec qui jouer et ainsi, de constituer un réseau plus adapté aux besoins et envies. Cependant, se construire un réseau de rôlistes implique de jouer à des jeux de rôle avec des inconnu·e·s pouvant, potentiellement, amener à expérimenter des situations misogynes<sup>104</sup>.

D'ailleurs, l'utilisation du réseau du compagnon est également une des stratégies des musiciennes étudiées par Buscatto (2010). En effet, ces instrumentistes ont accès au réseau de leur conjoint et offrent de nouvelles opportunités. A noter que, malgré les avantages que ce réseau apporte, être *la femme de*, tout comme la *copine de* pour les femmes rôlistes, reste dévalorisant pour les musiciennes perçues qu'à travers leur mari. Or, comme les rôlistes interrogées, lorsque le couple se sépare, le réseau du compagnon n'est plus accessible. La musicienne doit alors recréer un réseau.

La perte de ce réseau lors d'une rupture est, cependant, moins conséquente lorsque les femmes rôlistes ont gardé contact avec un ancien réseau ou avaient gardé leur propre réseau. D'ailleurs, la stratégie mise en place pour éviter la perte de celui-ci est de garder son propre réseau. Alors que jouer avec son compagnon rôliste permet d'éviter de se construire un réseau rôliste, garder une indépendance au niveau du réseau rôliste facilite de continuer à jouer sur le long terme. En gardant leur réseau, celles-ci ne dépendent pas du couple.

### ***c. Être restreinte dans sa pratique de jeu***

Comme souligné dans la partie précédente, être en couple avec un rôliste crée une frustration chez les rôlistes puisque celles-ci ont l'impression de donner raisons au stéréotype de la *copine de*. A travers ce rôle, leurs connaissances et expérience sont dévalorisées et celles-ci sont considérées comme

---

<sup>104</sup> Il serait également envisageable d'expérimenter de la misogynie de la part des ami·e·s. Cependant, mes informatrices n'ont pas expérimenté cette situation puisque, selon elles, elles ne considéreraient pas ces personnes comme des ami·e·s.

débutantes ou initiées par leur compagnon. Face à ce type de comportements, elles peuvent décider d'affronter les rôlistes.

De plus, en jouant avec leur compagnon, celles-ci peuvent modifier leur manière de jouer et notamment, de prendre un rôle de suiveuse et de faire ce qui est attendu de soi. Comme l'explique Daehha:

Et sauf qu'à l'époque comme je jouais toujours qu'avec mon copain [...]. J'avais beau dire que je ne jouais pas parce que j'étais la copine de. Mais quand même, je ne jouais que quand j'étais à une table même avec des gens que je ne connaissais pas, j'étais la copine de, quoi. Alors que j'avais commencé à jouer avant de le connaître. [...] Je crois que je m'autorisais moins de choses parce qu'il était là. Et que j'avais toujours peut-être un personnage en suiveuse derrière. [...] Je crois que ça a été le moment où je jouais en étant la copine de. Maintenant, non [Daehha, 16/11/21].

D'ailleurs, lorsqu'elles ne respectent pas ce qu'il est accepté de faire, celles-ci peuvent être sanctionnées par leur compagnon.

Dès lors, jouer sans son compagnon permet d'être libre de ses actions et de se définir par soi-même. De plus, jouer seule permet de créer un espace à soi pour souffler de son quotidien et de prendre le temps de créer et de s'améliorer dans sa pratique. J'aborderai la manière dont avoir un espace à soi peut aider à continuer son parcours de jeu de rôle dans les aides que peuvent utiliser les rôlistes.

## 2. Partager sa vie avec un compagnon hostile à la pratique

Partager sa vie avec un non-rôliste incite à faire une pause dans son parcours rôliste d'autant plus lorsque le couple essaie de construire une famille. En effet, ne pas partager le même intérêt pour le jeu de rôle engendre de l'incompréhension envers le temps accordé à cette pratique et le conjoint non-rôliste peut également être hostile à la pratique. Cet environnement peut créer une dévalorisation de la pratique dans l'organisation des priorités. Ainsi, Daehha a mis en avant sa famille avant ses besoins et envies en effaçant son temps de loisir.

D'ailleurs, dans l'article de Vivianne Albenga, Reguina Hatzipetrou-Andronikou, Catherine Marry et Ionela Roharik (2014) sur les pratiques musicales amateurs à l'âge adulte, les auteures s'intéressent également au soutien que peuvent recevoir ces femmes. Le conjoint peut influencer la pratique musicale en faisant découvrir un type musical, par exemple, mais celui-ci peut également influencer le parcours à travers un soutien indirect. Ce conjoint peut également influencer la pratique de la musicienne en étant hostile à la pratique. Dans ce cas, les musiciennes diminuent leur pratique depuis leur rencontre avec le conjoint. Or, les auteurs soulignent un biais de sélection puisque les conjoints les plus hostiles à la pratique ont peut-être conduit à l'abandon de la pratique et n'ont pas été interrogées par les chercheuses.

Lors d'une rupture, en perdant le rôle d'épouse ou de compagne, les rôlistes peuvent revoir leurs priorités et se dégager du temps afin de reprendre le jeu de rôle. En s'accordant du temps pour soi, celles-

ci ont l'opportunité de reprendre le jeu de rôle et autres loisirs. Cependant, avoir fait une pause dans sa carrière de rôliste engendre une perte du réseau constitué si la rôliste n'était plus disponible pendant une durée indéterminée. Pour continuer, la rôliste devra alors se constituer un nouveau réseau ou contactera le réseau d'avant la période d'arrêt. En reprenant le jeu de rôle, elles se rendent compte de leur besoin de garder du temps pour soi afin de continuer leur pratique ludique. D'ailleurs, lors d'une remise en couple, négocier son temps pour soi devient important pour elles. Une autre solution est aussi de considérer le couple en tant qu'activité à importance égale au jeu de rôle facilitant la continuité du jeu de rôle. En gardant le jeu de rôle comme priorité ou à l'égal de leur couple, celles-ci profitent d'un temps pour elle-même tout en construisant une relation avec une autre personne.

### 3. Devenir parent

Une autre difficulté rencontrée par les femmes rôlistes est le réajustement des priorités lorsqu'elles deviennent mères<sup>105</sup>. Bien entendu, la réorganisation des priorités reste commune à tous les parents s'occupant de leurs enfants. Cependant, dans le cas des femmes rôlistes, celles-ci repensent leur temps de loisirs chronophage, le jeu de rôle. Ainsi, devenir parent incite à arrêter sa pratique de jeu de rôle. Dans cette partie, je m'intéresserai au choix de faire une pause dans sa carrière rôliste et également, au choix de continuer en adaptant sa pratique.

En devenant parent, les femmes rôlistes peuvent choisir de faire une pause. Pendant cette période d'arrêt, la construction de la famille et le soin des enfants passeront avant le jeu de rôle au niveau des priorités. Bien entendu, une pause peut mener à un arrêt de jeu de rôle. Dans le cas rencontré, j'ai pu dégager certains éléments ayant aidé à la reprise du jeu de rôle. *Premièrement*, comme souligné dans la partie précédente, la rupture avec le compagnon permet de réajuster les priorités et ainsi, de replacer le jeu de rôle dans celles-ci. S'il y a une remise en couple, ce temps pour soi sera alors négocié sans être effacé. *Deuxièmement*, l'autonomie des enfants est également importante. En effet, lorsque ceux·celles-ci sont assez grand·e·s pour se débrouiller eux-mêmes, la rôliste peut se dégager du temps plus facilement et ainsi, trouver des moments de jeu. Daehha résumait ainsi : « *Jeune fille, je jouais. J'étais mère, j'ai arrêté. J'ai fait la maman. Puis les enfants ont été assez grands, j'ai recommencé à jouer* » [Daehha, 16/11/21]. Cependant, afin d'être certaine d'obtenir ces moments pour elle-même, la date est partagée à l'avance avec les autres personnes et celle-ci demande de ne pas être contactée pendant une période déterminée. *Troisièmement*, le contact avec d'autres rôlistes. Faire une pause dans son parcours rôliste oblige, par la suite, de se construire un nouveau réseau de rôlistes s'il n'y a plus de contact avec l'ancien réseau. Mais être en contact avec d'autres rôlistes permet de réintégrer plus facilement des tables ou de participer à des GN avec des ami·e·s. Cette reprise, après une longue pause, permet d'être soulagée et de reprendre du temps pour soi.

---

<sup>105</sup> A savoir que les rôlistes mères interrogées sont des mères biologiques.



Cependant, un autre choix est également possible, celui de continuer en adaptant sa pratique. Cette adaptation dépend des nouvelles priorités mais également de l'état de santé de la mère et de l'enfant. La pratique de jeu de rôle est alors revue selon l'emploi du temps, la garde de l'enfant et la gestion de la fatigue. Mais adapter consiste également mettre à profit les temps libres sans l'enfant à charge afin de préparer ses maîtrises comme une pause de midi au travail ou lorsque l'enfant dort, par exemple. Ou encore à prendre l'enfant avec soi lors des événements de jeu de rôle comme les conventions même si celles-ci demandent plus d'organisation. Une autre adaptation est de jouer avec des personnes ayant des enfants ou des personnes ayant des horaires pouvant s'adapter facilement. Ainsi, les parties sont décidées en fonction de la disponibilité des parents. Certains moments sont plus propices à la mise en place d'une partie comme lors du coucher des enfants ou lors des vacances scolaires et d'autres moins favorables tels que les week-ends, ceux-ci étant réservés aux enfants. Pendant cette période, le jeu de rôle passe au second plan au niveau des priorités. Les parties sont sélectionnées et les événements sont choisis en fonction de l'organisation. Mais cette réduction permet, paradoxalement, de continuer sa pratique de jeu.

### *C. Bénéficier des aides*

Dans cette section, je reviendrai sur les aides que peuvent apporter l'utilisation d'internet, les relations d'amitiés, l'acquisition d'un espace à soi, le profit d'une bonne réputation et le vieillissement. Alors que ces situations semblent faire partie du commun, les femmes rôlistes interrogées ont trouvé en elle des aides pour continuer leur parcours de rôliste. Cependant, bien que je considère ces éléments comme des aides, ceux-ci peuvent également se révéler être au désavantage de la rôliste.

#### 1. Utiliser internet dans sa pratique

Utiliser internet<sup>106</sup> dans sa pratique de jeu permet de continuer plus facilement son parcours rôliste. En effet, l'arrivée d'internet a eu un impact sur la pratique rôliste de plusieurs manières.

Internet a permis d'accéder à de nouveaux univers de jeux de rôle gratuitement et de partager également ses créations. Ce nouvel accès à une multitude d'univers aide l'inspiration et la créativité sur ses propres tables. L'accès aux règles fut également facilité puisque celles-ci deviennent accessibles sans l'achat de livres. Ainsi, utiliser internet dans sa pratique de jeu de rôle permet de mieux se protéger du sexisme à travers l'acquisition de connaissances diverses. De plus, cela donne la possibilité de participer à l'évolution dans le monde du jeu de rôle à travers le partage de ses univers ou ses outils de sécurité émotionnelle. Les recherches sur internet permettent de découvrir de nouveaux outils de sécurité émotionnelle à mettre en place sur ses tables ou des études sur le sujet. Militer devient également plus facile grâce à internet mais j'aborderai ce point dans le prochain chapitre.

---

<sup>106</sup> Mes propos concernent surtout les personnes ayant un ordinateur à disposition et restant chez soi pour jouer.

Avec internet, les rôlistes peuvent entrer en contact avec diverses personnes avec moins de restrictions géographiques et temporelles. Ainsi, créer son réseau est facilité et est plus solide sur le long terme. D'ailleurs, rejoindre des communautés et des forums partageant les mêmes intérêts que soi aide à continuer sa pratique lorsque les personnes sont bienveillantes. Faire partie d'une communauté aide également à sélectionner les personnes avec qui jouer. Ainsi, se construire un réseau plus adapté à ses besoins comme une communauté partageant des valeurs égalitaires et de diversité. Daehha m'explique également que sélectionner les personnes est facilité par les présentations disponibles sur le profil des personnes :

L'avantage du forum où je suis c'est que les gens sont un peu obligés de faire des présentations d'eux-mêmes. [...] ça fait partie du deal quand on s'inscrit sur le forum. Et du coup, on peut aller voir la présentation des gens. Et ça nous donne déjà une petite idée [...] du caractère et du positionnement de la posture de certaines personnes en fait. [...] on n'est jamais à l'abri de tomber sur quelqu'un qu'on a mal évaluer, ou quelqu'un qu'on pensait connaître et qu'en fait, on ne connaît pas. [...] Mais quand même [...] d'avoir les présentations pour connaître les gens, ça minimise [Lyndis, 17/01/22].

Comme souligné dans un chapitre précédent, l'intégration à des tables a également été facilitée par l'arrivée d'internet puisque les personnes peuvent rechercher des tables via des annonces et même intégrer des tables de jeu virtuelles. En plus de la liberté du choix du jeu et des personnes, jouer en ligne permet d'être protégée physiquement mais également de pouvoir quitter la table virtuelle plus facilement lorsque les propos et comportements ne conviennent pas :

Si il y a un moment, il y a quelque chose qui se passe de pas bien [...] c'est beaucoup plus facile de dire *“En fait, là, c'était inacceptable, je m'en vais”* plutôt que de partir d'une pièce. Il n'y a pas le même rapport physique [Lyndis, 16/02/22].

Cependant, l'utilisation d'internet peut aussi devenir une source de frustration. En effet, lorsque les tables sont virtuelles, la frontière entre la dimension dans laquelle se déroule le jeu et la réalité matérielle est d'autant plus tangible. En d'autres mots, ne pas partager le même espace de jeu que les personnes complique l'immersion. Bien que l'isolement puisse aider à l'immersion, les interruptions hors-jeu ramènent à ce non-partage d'espace. D'autant lorsque les rôlistes sont parents et interrompent le jeu pour coucher l'enfant ou parler à leur conjoint, par exemple. Ainsi, en jouant en ligne, les rôlistes sont présentes physiquement mais sont, dans un même temps, indisponibles pendant une période de temps limitée. Ainsi, jouer virtuellement réduit l'impression de temps pour soi puisque la rôliste se trouve dans le même espace matériel que les autres personnes de sa famille. Contrairement à une pratique demandant de quitter de chez soi et d'être également physiquement indisponible comme un grandeur nature, par exemple. Une solution à ces désavantages est de vivre seule ou d'avoir la possibilité de s'isoler dans une autre pièce afin de limiter les interruptions qui rappellent à la réalité.

## 2. Les relations d'amitié

Au-delà de l'appréciation de l'univers de jeu et de l'ambiance de la table, la relation avec les joueur·euse·s est importante. En effet, jouer avec des ami·e·s ou des connaissances bienveillant·e·s permet de garder un cadre connu. Ainsi, jouer avec des ami·e·s permet de se sentir en sécurité d'autant lorsque ceux·celles-ci connaissent les sujets qui peuvent être abordés ou non, afin d'éviter d'heurter la sensibilité de la personne. Cette sécurité permet de continuer par le confort de la situation mais également par le soutien que les rôlistes peuvent trouver chez leurs ami·e·s rôlistes. En effet, lors d'une attaque sexiste ou d'une agression, être soutenue par des ami·e·s soulage et aide à surmonter l'expérience sans se sentir trahie par un manque de soutien. Ce soutien aide également à affronter le sexisme en jeu de rôle et à dénoncer une agression lors d'une partie.

La table de jeu de rôle peut être également composée d'ami·e·s ou de connaissances ainsi que d'inconnu·e·s. Ce cadre peut toujours rester rassurant lorsque la table de jeu est mixte d'inconnu·e·s et d'ami·e·s. Apprécier jouer à des jeux de rôle aide à se lier d'amitiés avec les autres rôlistes de la table. Surtout qu'au fil des parties, partager du temps ensemble permet d'apprendre à se connaître voire de se lier d'amitié à travers les moments de jeu et surtout lors de hors-jeu<sup>107</sup>. Ainsi, les rôlistes évaluent leurs affinités afin de décider si jouer avec ces personnes est envisageable. Se lier d'amitié avec les rôlistes de la table permet, par la suite, de continuer sa pratique en jouant avec des ami·e·s rôlistes qui partagent, par définition, le même loisir. De plus, se lier d'amitié avec d'autres rôlistes permet de tester de nouveaux jeux et systèmes de jeu permettant d'acquérir d'autant plus de connaissances. Choisir de ne jouer qu'avec des ami·e·s permet d'éviter les situations de sexisme ou de remise en question du statut de rôliste lorsque les personnes sont bienveillantes.

Cependant, se connaître entre ami·e·s n'empêche pas totalement la possibilité de heurter la sensibilité d'autrui ou d'être soi-même heurté·e à travers des scènes de jeu et ce, malgré l'attention des personnes envers les sensibilités de chacun·e·s.

[...] ça m'est arrivé une fois qu'il n'y a une joueuse qui a pleuré à la table. Parce qu'on avait évoqué quelque chose qui lui rappelait un moment très triste de sa vie. [...] Et c'était tout [...] ce que je voulais pas faire. [...] Et j'étais complètement déstabilisé là-dessus. Et ça m'a marqué de me dire "*J'ai fait pleurer quelqu'un parce que je voulais jouer*". C'est horrible de se dire ça. [...] C'est une façon de se protéger aussi. Parce que quand on est responsable de la tristesse de quelqu'un. Il faut l'assumer derrière [Eze, 25/08/22].

Or, jouer avec des ami·e·s diminue l'envie de mettre en place des outils de sécurité émotionnelle. Choisir de ne pas utiliser ces outils entre ami·e·s peut engendrer des situations où les limites émotionnelles ont été dépassées involontairement seulement par manque de connaissances. Dépasser les limites émotionnelles d'une personne involontairement provoque un mal-être et une

---

<sup>107</sup> Le hors-jeu regroupe les petits moments où le temps de jeu est arrêté ce qui permet à celles-ci de se parler en tant que personne et non en tant que personnage.

culpabilité envers cette situation. Lorsqu'une personne a été heurtée, accorder de l'importance à discuter des événements et des sentiments améliorent le ressenti et aident la personne heurtée.

Cependant, jouer avec des ami·e·s n'empêche pas de subir du sexisme à travers son personnage. Dans ce cas, discuter en fin de partie permet d'alerter sur ce qui n'allait pas et de recadrer la personne. Ainsi, si les situations de sexisme en jeu est également un problème pour la rôliste, celle-ci peut prévenir sa table. Discuter permet également de réévaluer le degré de compatibilité avec les autres personnes selon ses réactions comme l'indique Lyndis:

Alors, ça dépend du type de retour. Soit la personne n'a pas vu qu'elle avait fait une remarque. Et du coup, je lui dis. Soit la personne savait qu'elle faisait, on se dit "*Bon bah ouais. C'était le personnage, pas moi*". Des fois, on a des débats houleux parce qu'on est pas d'accord. Ça pourrait mener au fait qu'on ne joue plus ensemble hein. [...] Mais en tout cas, le débrief permet de savoir si c'était de la maladresse, un truc volontaire, un truc où on est en désaccord. Et du coup, savoir si on a envie de continuer de jouer ensemble en fait [Lyndis, 17/01/22].

### 3. Profiter d'un espace à soi

Profiter d'un espace à soi aide à continuer son parcours rôliste. En effet, Celui-ci permet d'évoluer en tant que rôliste et en tant que personne sans devoir porter dans ces moments le statut de mère ou de compagne. Cet espace peut se révéler comme une libération du quotidien :

C'est maintenant que je m'en rends compte que ça me fait une espèce de liberté aussi en dehors de la famille et du couple. Et donc c'est le moment où je suis moi. Moi, toute seule. Pas la femme de, la mère de, le.. Moi [Daehha, 16/11/21].

Cependant, il dépend de la matérialité de l'espace et également du jeu de rôle. Cette matérialité de l'espace se traduit par l'espace disponible pour travailler et jouer comme une chambre, par exemple. La matérialité du jeu de rôle, elle, se traduit par l'acquisition de livres de règles et d'objets liés au jeu de rôle, par exemple. Cette matérialité dépend des moyens financiers puisque l'acquisition des livres et autres objets peuvent se révéler coûteux bien qu'internet facilitera cet accès. Ainsi, cette matérialité peut évoluer au fil du temps et des moyens.

Bien entendu, cet espace peut être physique comme une pièce réservée à elle-même lui permettant d'être isolée et de faire ce qu'elle désire. Mais celui-ci est également temporel puisqu'elle peut demander de ne pas être dérangée pendant une période de temps comme, par exemple, lors d'une grandeur nature. Cet isolement peut ne concerner que les membres de la famille et les ami·e·s pouvant ramener la rôliste à sa vie et ses statuts. Lorsque cet isolement est respecté, la rôliste peut profiter d'un moment pour elle-même, exprimé par une bulle hors du temps. Bien entendu, comme avancé précédemment, vivre seule et ne pas avoir d'enfant permet de profiter de cet espace à soi de manière plus aisée.

Cet espace à soi rappelle l'essai *Une chambre à soi* de Virginia Woolf (2001). Cet essai avance que l'absence des femmes écrivaines est due à leurs conditions des femmes et non à leurs capacités. Dans ces explications, l'auteure souligne que profiter d'une chambre à soi permet de développer sa pratique d'écriture. Cette notion d'espace à soi est d'ailleurs reprise dans l'article de Vivianne Albenga et al. (2014) S'intéressant aux pratiques musicales amateurs à l'âge adulte. Les auteures ont repéré que les mères rencontraient des contraintes à leur pratique à travers leur espace et leur temps chez elles contrairement aux pères. Ces musiciennes amatrices doivent *s'organiser* pour dégager du temps pour elle et trouver un espace pour pratiquer. Les membres de la famille et le milieu de vie sont considérés, seulement par les musiciennes, comme des difficultés à l'exercice de leur pratique à travers ce manque d'espace à soi.



Ce chapitre a permis de comprendre la manière dont les femmes rôlistes mettent en place des stratégies afin de déjouer les situations misogynes. En ce qui concerne les difficultés propres au milieu rôliste, j'ai pu souligner que les rôlistes rencontrées se confrontaient à deux types de difficultés. Les premières directement liées au sexisme des rôlistes. Les secondes toujours liées au sexisme des rôlistes mais légitimées à travers des rôles imposés aux femmes. A travers ces difficultés, j'ai pu démontrer que ces rôlistes utilisaient des ressources afin de surmonter les situations problématiques comme en adoptant les mêmes comportements que les rôlistes masculins, par exemple. Mais également, que celles-ci tentaient d'empêcher que ces situations se reproduisent en prenant des mesures au préalable notamment en sélectionnant les personnes avec qui jouer. En ce qui concerne les difficultés externes au milieu du jeu de rôle, j'ai pu identifier que certains choix de vie pouvaient influencer leur pratique. Ainsi, les femmes rôlistes rencontrées décidaient d'interrompre leur pratique pendant un laps de temps ou de trouver une solution à la situation. Enfin, dans ce chapitre, j'ai pu également aborder les situations qui peuvent être bénéfiques au parcours des femmes rôlistes puisque celles-ci aident à surmonter et éviter diverses difficultés comme le soutien d'ami·e·s.

*Dans la torpeur de la nuit, l'ambiance de l'auberge vous entraîne.  
La fatigue et la fierté de vos accomplissements se mêlent à la joie.  
Le sourire aux lèvres, tu regardes un à un tes  
compagnons et prends conscience du chemin parcouru.  
A cet instant, tu te sens prête à former de nouvelles recrues pour votre guilde.  
A la lumière de la lune, de nouvelles aventures s'offrent à toi.*

Que fais-tu ?

### III. *Gagner en expérience et militer*

Dans ce chapitre, en premier lieu, je m'intéresserai à ce que l'expérience acquise à travers la continuité de leur parcours peut amener aux femmes rôlistes et à la manière de surmonter ou d'éviter les difficultés genrées dans le milieu du jeu de rôle. En second lieu, je développerai la manière dont l'envie de plus d'inclusivité dans le milieu du jeu de rôle incite à militer et comment ce militantisme influence le parcours des femmes rôlistes rencontrées.

#### A. *Gagner en expérience*

Au fil de temps et des expériences, les rôlistes apprennent à réagir face aux situations misogynes rencontrées en jeu de rôle. En effet, alors que celles-ci sont déstabilisées lors des premières confrontations sexistes, avec l'habitude, elles savent comment réagir :

Au début, on est dans le côté choqué, on ne sait pas quoi répondre. C'est le moment où il faut qu'on teste. Là, maintenant, j'en ai tellement vu passer que la réflexion, elle me sort tout de suite quoi. Et puis si je ne l'ai pas, en général, c'est "*va te faire cuire le cul*" arrive très vite [Eze, 17/02/22].

Durant l'apprentissage, il devient de plus en plus facile de faire face aux situations et comportements sexistes. Ainsi, acquérir de l'expérience vis-à-vis des situations sexistes aide à continuer son parcours de jeu de rôle puisque celle-ci facilite la mise en place de stratégies et également, aide à la confrontation avec les rôlistes misogynes.

En effet, bien que je n'aie pas encore abordé ce point dans les stratégies, affronter les rôlistes se révèle être une stratégie permettant de surmonter des situations sexistes. Cette aisance à confronter les rôlistes se construit au fur et à mesure du parcours rôliste. Cette confrontation peut se traduire par montrer son désaccord, ridiculiser les propos sexistes ou encore faire un exemple. Dans la même idée, recadrer les personnes, lorsqu'il y a un comportement sexiste ou inapproprié selon elles, permet de sanctionner et d'éviter le renouvellement de ces situations. Cependant, recadrer une personne peut se réaliser de plusieurs manières. Par exemple, en jeu, lorsque les personnes ne sont pas mal intentionnées mais ont seulement manqué d'attention ou de délicatesse, le recadrement peut se faire de manière privée par message ou de en prenant la personne à part. Dans ce cas, selon les rôlistes, si la personne n'était pas mal intentionnée, celle-ci reviendra sur les événements et s'excusera de son comportement. A contrario, lorsque les personnes sont malveillantes et qu'elles peuvent encourager d'autres rôlistes à suivre leur comportement, le recadrement se fait de manière autoritaire et publique afin de faire un exemple et de montrer que ceux-ci ne sont pas acceptés dans le groupe.

D'ailleurs, faire un exemple peut être utilisé dans d'autres situations. Bien entendu, le fait de jouer avec des inconnu·e·s et de maîtriser en convention incite à faire un exemple. Cette réaction peut être utilisée en prévention puisque, en plus, de calmer la·les personnes, et surtout les débutants, elle décourage les autres personnes de faire de même et ainsi diminue les remarques et comportements sexistes. C'est ce que nous explique Eze :

On essaye de faire ça devant tout le monde, pour que tout le monde l'entende. Et après, on a la paix. Ça, c'est une stratégie. C'est voilà. Je vais aller trancher une ou deux têtes, ça va faire un exemple. On va me foutre la paix. Je, je n'ai pas l'équivalent. Sur des jeunes joueurs, ça marche super bien parce qu'ils sont tétanisés dès qu'on leur fait une réflexion. Ils ne comprennent pas, ils n'ont pas l'habitude. Sur les vieux joueurs, ça va être plus gratuit. En général, je ne cherche pas, ils sont juste cons ce n'est pas grave, les rôlistes [Eze, 25/08/2021].

A savoir qu'Eze utilise le terme *rôliste* qui est une combinaison de *rôleur* et de *rôliste*. Elle utilise cette expression pour désigner les anciens rôlistes ayant intégré des opinions sexistes et ne se gênant pas pour faire remarquer aux femmes rôlistes qu'elles n'ont pas leur place dans le milieu du jeu de rôle à travers des remarques et/ou comportements sexistes voire des agressions sexuelles.

Dans les réactions d'affrontement, quitter la table de jeu de rôle est également possible lors de comportements ou remarques sexistes ou irrespectueux. A savoir que quitter une table de jeu peut se révéler difficile socialement et diminuer cette volonté de partir en cherchant d'autres solutions. Par exemple, lorsque le maître de jeu incarne des PNJ féminins à travers des archétypes ou de manière stéréotypée ou encore lorsque les limites émotionnelles sont franchies par manque de considération. Mais paradoxalement, quitter une table permet de continuer son parcours de jeu de rôle puisque quitter une table permet d'éviter de vivre une situation qui pourrait potentiellement faire arrêter le jeu de rôle.

Au fil de leur parcours, les joueuses et maîtresses de jeu se voient évoluer en tant que rôliste. Bien entendu, les connaissances et l'expérience sur les jeux, les systèmes et le jeu de rôle en lui-même permet de dépasser le stade *débutante*. Même si, à chaque nouvel univers, l'état de connaissances de celle-ci varient puisque tester de nouveau demande, par exemple, de réapprendre les règles de celui-ci. Le niveau de *rôlisme*, lui, ne diminue pas et l'expérience acquise permet de gagner, notamment, en confiance. D'ailleurs, grâce à ses connaissances sur le jeu de rôle, Eze a su se défendre contre le sexisme des rôlistes dès le début de la confrontation avec le milieu. Pour rappel, celle-ci avait déjà quelques années d'expérience avant d'entrer dans le milieu en cherchant de nouvelles tables :

Mais ça m'a forgé un sacré caractère après. Moi, je ne me suis jamais faite démontée en convention et [...] j'ai toujours maîtrisé. Je ne me suis jamais laissée marcher sur les pieds. Alors que j'ai des copines qui ont commencé avec des tablées que masculines. Et elles ont dû beaucoup de temps à se lancer dans le mastering<sup>108</sup>, à avoir vraiment le pendant des collègues masculins qui prennent la place quoi [Eze, 28/08/21].

Ainsi, devenir capable d'affronter le sexisme avec facilité marque l'évolution des femmes rôlistes alors que celles-ci n'avaient pas d'expérience en entrant dans le milieu.

Cette aisance acquise donne le sentiment de pouvoir affronter le sexisme en jeu de rôle et de ne plus avoir peur. Avoir *survécu* au sexisme, avoir continué malgré tout donne le sentiment d'être une guerrière et d'avoir construit un bouclier résistant. D'ailleurs, avoir affronté le sexisme donne de

---

<sup>108</sup> Signifie la maîtrise de jeu de rôle.



nouvelles ressources pour réagir à des situations sexistes. Par exemple, au lieu de recadrer une personne de manière autoritaire, le faire avec humour en utilisant le comique de la situation permet non seulement de faire un exemple et de désamorcer la situation mais également de mettre de son côté les autres rôlistes de la table. Cette confiance nouvelle permet également de surmonter le sexisme mais également de les combattre en militant et en alertant lors d'une agression sexuelle.

### *B. Militer en jeu de rôle*

S'enthousiasmer d'une évolution vers, notamment, une égalité de genre dans le milieu du jeu de rôle incite à militer pour faire avancer les mentalités. De plus, être illégitime et renvoyée à des rôles non-valorisés incite également à militer et à s'enthousiasmer pour un milieu plus inclusif. A travers mes entretiens, j'ai pu rencontrer différentes causes pour lesquelles ces femmes militent.

Une des causes comprend différentes causes puisque celle-ci concerne toutes les formes d'oppressions systémiques. Ainsi, les luttes pour l'égalité des genres, pour les personnes LGBTQI+<sup>109</sup>, pour les personnes racisées font partie des causes pour lesquelles les femmes rôlistes, désirant plus d'égalité dans le milieu, se battent. Les revendications concernent, notamment, la fin des discriminations et des agressions, l'obtention d'une légitimité à être présent·e·s dans le milieu du jeu de rôle ainsi que plus de représentations dans le milieu du jeu de rôle. La lutte pour les personnes en situation de handicap est également comprise dans ces oppressions et milite également pour plus d'accessibilité dans les jeux et lors des événements. Une autre cause concerne l'accessibilité et l'acceptation de la sécurité émotionnelle permettant de banaliser ce respect à la sensibilité émotionnelle et ainsi, à la protection des personnes. Je ne reviendrai pas sur la sécurité émotionnelle puisque ce sujet a été développé précédemment.

Ce militantisme, combiné aux stratégies et aides qu'elles mettent en place, leur permet de répondre facilement aux rôlistes sexistes et de les recadrer. De plus, militer encourage également à répondre et à en faire un exemple comme acte militant collectif. C'est ce que m'explique Lyndis en ce qui concerne le fait de quitter une table lors de propos ou comportements inappropriés :

[...] Si ce n'était que pour moi, je pense que j'aurai dû mal à partir d'une table. Mais dès le moment, en fait, où je me dis que c'est important de banaliser ça, de banaliser le fait de pouvoir partir, bah vas-y quoi. [...] Alors du coup, ça devient quelque chose de.. ce n'est plus seulement pour moi, c'est un acte social militant, c'est un acte collectif [...]. Je montre à d'autres personnes que c'est possible de quitter une table quand on se sent mal. Et [...], c'est ça qui m'a aidé [...] à ne plus hésiter à partir ou à aborder le sujet. [...] Comme ça fait partie d'une palette d'outils qui va permettre aux gens de se sentir mieux, [...], c'est ça mon moteur, c'est ça qui me donne le courage de le faire [Lyndis, 17/01/22].

---

<sup>109</sup> De l'acronyme complet LGBTQIAPP: Lesbienne, Gay, Bi, Transidentité, Queer, Questionning, Intersexe, Asexuel·le, Allié·e, Pansexuel·le.

De plus, celles-ci peuvent s'inspirer des autres militantes ou s'informer sur le sujet pour pouvoir mieux militer et savoir comment réagir dans différentes situations. A noter que, de temps à autre, lorsque les remarques font parties des comportements oppressifs ordinaires, les militantes peuvent ressentir un dépit à répondre ou à éduquer les personnes sur ce sujet et laissent passer la remarque ou le comportement.

En plus d'aider à accumuler des connaissances sur le militantisme et les discriminations, internet permet d'échanger facilement sur des vécus et des stratégies. En effet, sur internet, les groupes activistes sont plus visibles et faciles à rejoindre. Internet peut être utilisé pour la libération de la parole publique via des *hashtags*, par exemple. Militer sur internet est possible en créant, par exemple, des groupes de soutien et/ou de revendications. Par exemple, le groupe *Facebook*<sup>110</sup> *Ni pute ni soigneuse*<sup>111</sup> dénoncent les rôles accordés aux femmes dans les jeux et par les rôlistes masculins. De plus, internet peut être utilisé pour dénoncer d'autres situations problématiques comme lorsque le Prix rôliste<sup>112</sup> avait posté une capture d'écran de la délibération pour la remise du prix du meilleur jeu de rôle pour l'année 2021. Ceux-ci ont été alerté sur sa composition du jury, en 2021, n'ayant qu'une femme pour huit membres masculins<sup>113</sup>. Cependant, les femmes rôlistes dénonçant les inégalités dans le jeu de rôle peuvent également devenir les cibles de personnes malveillantes et subir du harcèlement.

Comme souligné dans la citation ci-dessus, protéger les autres joueur·euse·s encourage à militer. Cette protection peut se traduire par le fait défendre une personne lors d'une situation problématique comme une remarque sexiste, homophobe ou raciste, par exemple. Ou encore, comme décrit dans la citation, montrer l'exemple permet de protéger les autres joueur·euse·s. Utiliser des outils de sécurité émotionnelle est aussi un moyen de protéger les autres joueur·euse·s puisque la priorité est mise sur leur sensibilité. Lyndis explique :

La sécurité émotionnelle en campagne, elle est importante [...] parce qu'on va jouer longtemps ensemble. Et que du coup, il faut mettre des gens pour ne pas se blesser sur le long terme. Surtout que plus on s'intéresse au personnage, plus les risques de limites sont accrus. Donc, c'est vachement important. Et dans un *oneshot*, c'est vachement important parce que comme on ne connaît, on peut aussi être très bourrin sans s'en rendre compte parce qu'on a pas la connaissance des gens. [...] On ne sait pas exactement où ils sont sensibles. Et [...] c'est plus facile de faire mal à des gens sans s'en rendre compte. Du coup, c'est tout aussi important. Mais la situation est un peu différente. Mais après, ça reste toujours ce truc de ne pas faire du mal à quelqu'un quoi [Lyndis, 16/02/22].

Concernant la protection des joueuses, les femmes rôlistes peuvent exprimer une sororité en se rendant plus disponible pour les autres rôlistes femmes, en privilégiant les femmes à sa table dans les groupes mixtes, soutenant les autres femmes lors d'un problème et également en protégeant celles-ci en militant pour plus d'égalité et de sororité. De plus, cette sororité permet de s'organiser face à des

<sup>110</sup> Facebook, Meta platforms inc., 2004.

<sup>111</sup> [https://www.facebook.com/niputenisoigneuse/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/niputenisoigneuse/?ref=page_internal) [consulté le 18/06/2022].

<sup>112</sup> <https://www.facebook.com/PrixRoliste> [Consulté le 19/06/2022].

<sup>113</sup> Les captures d'écran datant du 06/08/2021 du post et des commentaires se trouvent en annexe 13.

agressions sexuelles voire des viols en grandeur nature à travers des *safezones*<sup>114</sup> accessible par un mot de passe créé par les joueuses elles-mêmes. Cette sororité incite également à aider de nouvelles joueuses à maîtriser et à surmonter le sexisme des joueurs en les soutenant ou les encourageant. Ou seulement s'assurer, en aparté, que la joueuse va bien lorsqu'elle joue. Cette sororité permet aussi de prévenir les risques à jouer avec certains joueurs ayant des comportements inappropriés et incite à protéger les autres joueuses en alertant sur une agression ou un viol à l'organisation de l'évènement. Cependant, être trahie par cette sororité lors d'un manque de confiance quant à la dénonciation d'agression diminue l'envie de militer et de faire preuve de sororité à l'égard des autres.

Une manière de militer concerne l'utilisation de leur personnage en tant que joueuse et des PNJ en tant que maîtresse de jeu. Par exemple, l'introduction de personnages féminins ou racisés forts et indépendants permet de participer à la représentation dans le jeu de rôle. Ou encore, inverser les normes de genre pour un personnage en mettant une femme comme cheffe, par exemple. A noter que l'interprétation de personnages charismatiques et puissants impactent la manière dont la joueuse est perçue et traitée par les autres rôlistes et ce, même en dehors du rôle. De plus, lorsque celui-ci ne reçoit pas la reconnaissance qu'elle devrait recevoir parce que son personnage est une femme, tuer son personnage permet de souligner l'importance qu'elle avait en jeu alors qu'elle était renvoyée à son statut de femme. D'ailleurs, afin de rendre sa table plus égalitaire pour les femmes, la rôliste peut mettre en place des outils comme le test de *Bechdel* adapté au jeu de rôle et grandeur nature<sup>115</sup> permettant, à l'origine, de savoir si le film tend vers une représentation égalitaire des genres. Ainsi, adapter l'univers pour que celui-ci soit plus égalitaire est un moyen de militer également. Au niveau de la création d'un jeu, militer peut se faire à travers l'adaptation de l'univers aux valeurs de l'auteure ou de la co-auteure. Ainsi, dans cet univers, militer peut transparaître à travers la transgression ou inversion des normes de genre, inclusion d'une diversité de personnages et en utilisant des personnages féminins complexes mais également en utilisant des personnages non conformes aux standards de beauté.



Dans ce chapitre, j'ai pu démontrer la manière dont les femmes rôlistes interrogées acquièrent de l'assurance face à des situations misogynes grâce à leur accumulation d'expérience. Cette assurance, fruit de leur persévérance, les aide d'autant plus à maintenir leur parcours. De plus, j'ai pu également mettre en avant que la volonté de faire évoluer le milieu du jeu de rôle vers un milieu plus inclusif incite à militer. Ce militantisme étant également motivé par l'envie de protéger les autres joueuses des situations qu'elles ont elle-même vécu.

---

<sup>114</sup> Une *safezone* traduit comme une zone de sécurité. Dans ce cas, la *safezone* est un espace physique où la personne est à l'abri de ton comportement oppressif et où des personnes peuvent être présentes pour être à l'écoute.

<sup>115</sup> Réalisé par Saki, Anne M. et Sylphelle <https://sylphelle.itch.io/tests-de-bechdel-adapts-au-jdr-et-au-gn> [consulté le 03/06/2022]. Les versions pour le jeu de rôle et le grandeur nature se trouvent en annexe 17 et en annexe 18.

*Alors que le soleil colore le ciel de sa teinte orangée, se dresse devant toi  
la terre de tes ancêtres. Cette terre qui t'a vu naître et qui, aujourd'hui,  
assiste à ton retour. A ce moment, tu sais que ton courage n'est plus à prouver  
et que la force dont tu as besoin est en toi. Ton cœur devient plus léger.  
Tu es prête à affronter la suite de ta destinée.*

#### IV. *Être (enfin) reconnue en tant que rôliste*

Ce n'est qu'après plusieurs années de persévérance face à une série de difficultés que les femmes rôlistes rencontrées sont, enfin, reconnues en tant que rôlistes par les rôlistes masculins. Être reconnue comme rôliste peut être considéré comme une réussite dans leur parcours. A travers cette nouvelle reconnaissance, les rôlistes peuvent profiter de certains avantages. Je commencerai par ces nouveaux avantages acquis en soulignant l'effet que ce nouveau statut produit chez les femmes rôlistes. Ensuite, je m'intéresserai aux situations ayant pu aider à être reconnue en tant que rôliste.

##### A. *Privilèges du statut de rôliste*

Avoir surmonté les difficultés et s'être donnée deux fois plus pour être meilleure a permis, dans leur parcours, d'être reconnue comme rôliste par les rôlistes masculins. Dans ce milieu, après avoir créé leur place, elles deviennent légitimes et sont traitées comme l'égale des hommes rôlistes<sup>116</sup>.

Ainsi, celles-ci ne sont plus remises en question sur leurs connaissances et elles ne doivent plus faire leurs preuves. Les femmes rôlistes se permettent plus de libertés comme, par exemple, arriver sans préparation à une table en tant que meneuse :

Mais je sais que j'ai dû beaucoup travailler pour pouvoir avoir la paix. Je ne peux pas me permettre d'arriver avec une feuille écrite au bic, froissée, bazarde sur une table quoi. Il faut que j'arrive avec des pré-tirés, des images. Voilà. Il faut que ce soit travaillé, carré. Pendant, très longtemps, je ne me suis pas permise de débarquer en disant "*Alors, il n'y a pas de fiche. Et puis, ce soir, on joue n'importe quoi*". Ça, je le fais depuis pas longtemps. Parce que maintenant, je sais que je peux. Mais avant, je ne me serais jamais permis [Eze, 17/02/22].

Cette préparation était nécessaire pour diminuer toutes éventuelles surprises et limiter les impairs. En effet, n'étant pas légitime le long de leur parcours, celles-ci devaient faire leurs preuves et éviter la moindre erreur qui serait ramenée à leur genre. Or, parce que celles-ci sont devenues légitimes, elles n'ont plus rien à prouver et peuvent se permettre d'être plus spontanée.

Cette pratique préparative fait également partie des stratégies qu'a pu mettre en évidence Buscatto (2010) chez les musiciennes. Cette stratégie permet de construire un contexte stable afin de pouvoir continuer sa pratique. Deux comportements constituent cette stratégie. Le premier est la préparation intensive des rencontres musicales. En effet, ces instrumentistes préparent leurs rencontres avec soin même lorsque l'improvisation est de mise. Cette rigueur aide ces femmes à gagner en légitimité et fiabilité dans leur rôle de *leader*. Cependant, l'auteure n'aborde pas un relâchement dans les préparations comme chez les rôlistes que j'ai pu interroger. Le deuxième est la sélection des relations stables avec les autres musiciens. En effet, ces joueuses privilégient des groupes stables afin de pouvoir

---

<sup>116</sup> Selon Eze, les rôlistes considèrent toujours que les femmes n'ont pas leur place dans le milieu du jeu de rôle et n'accepteront pas leur statut.

répéter les événements avec ceux-ci. Ce deuxième comportement peut être renvoyé à la manière dont les rôlistes sélectionnent les rôlistes dans la constitution de leur réseau.

De plus, les rôlistes leur proposent des responsabilités qui étaient inaccessibles auparavant puisque ceux-ci ne leur auraient pas proposé mais qu'elles auraient également refusé en appréhendant les jugements. Par exemple, remplacer, en dernière minute, un meneur lors d'une convention de jeu de rôle sans rien avoir préparé. Eze résume par cette simple affirmation : « [...] *On est plus une nana qui joue aux jeux de rôle, le jour où on nous considère comme un master à l'équivalent des autres maîtres de jeu présents* » [Eze, 17/02/22].

De ce nouveau statut, les femmes rôlistes sont frustrées de seulement y accéder qu'après tant d'efforts et de temps alors que, pour les hommes, ce statut est induit. Mais arrivée à ce dernier, elles sont libérées et soulagées de ne devoir plus rien prouver. De plus, être reconnue par les rôlistes masculins et être considérée comme vieille permet d'accéder à un statut d'autorité et de sagesse, celui de matriarche.

Ben je crois qu'effectivement, je crois que la matriarche, c'est le plus confortable en fait. Euh... parce qu'à partir du moment, le fait que tu incarnes une figure d'autorité est accepté, ben t'es tranquille quoi. [...] A partir du moment où tu passes dans cette espèce de zone où tu incarnes plus l'autorité, une certaine forme de sagesse... la femme d'expérience, alors ça change [Daehha, 18/02/22].

D'ailleurs, l'âge et les caractéristiques de la vieillesse comme les cheveux blancs naturels sont considérés comme une aide pour accéder à ce statut. C'est que j'aborderai dans la prochaine partie.

## B. Éléments aidant à la reconnaissance

Sans minimiser les efforts engendrés par les rôlistes rencontrées, j'ai pu cerner deux éléments ayant aidé à l'accès à ce nouveau statut de rôliste. Le premier concerne le fait de vieillir et plus précisément, les signes physiques liés à la vieillesse. Le deuxième élément sont les avantages apportés par une bonne réputation dans le milieu rôliste.

### 1. Vieillir

Comme avancé tout au long de ce travail, être une femme dans le milieu rôliste implique de subir du sexisme. Or, vieillir fait perdre aux femmes les caractéristiques justifiant une partie de ce sexisme et les aide à accéder au statut de rôliste. En effet, en vieillissant, les femmes deviennent invisibilisées puisque celles-ci ne sont plus valorisées socialement en tant que femmes. En d'autres mots, celles-ci sont déssexualisées d'autant plus lorsque celles-ci ont des cheveux blancs : « *Puis maintenant, je suis vieille hein bon donc ouf! J'ai dépassé le seuil de baisabilité! Donc on s'intéresse peu à moi, je suis enfin quelqu'un qui joue* » [Daehha, 16/11/21]. Cette déssexualisation, tout comme le camouflage vestimentaire, fait que celles-ci ne sont plus considérées comme femmes à séduire mais bien comme

rôlistes. Ainsi vieillir demande moins de gérer la séduction des rôlistes et permet également d'être moins confrontée au sexisme.

Elles sont dès lors considérées comme faisant partie *des anciens* impliquant une certaine expérience leur permettant d'éviter de se faire questionner sur leurs connaissances. Ainsi, vieillir offre une notoriété dans le milieu du jeu de rôle et leur crée une bonne réputation.

Et puis, quand on commence à faire des conventions, des rôlistes de 40 balais, ça fait longtemps qu'ils jouent sinon ils ne seraient pas là. 40 ans, il y a peu d'initiation. Ça veut dire qu'on est un vieux rôliste. [...] Je sais qu'on fait partie du paysage. On est moins emmerdée aussi. D'autant plus quand on est [...] sur ma génération, il y a quelques nanas. Mais on est pas le gros des nanas qui arrivent, elles ont 20-30 ans. Elles n'ont pas 40 ans quoi. Donc forcément, [...] on se sent plus privilégiée de ne pas être embêtée [Eze, 17-02-22].

Du fait des suppositions d'expérience, celles-ci sont moins questionnées. Sans compter que plus celles-ci vieillissent moins elles ont de la patience avec des rôlistes sexistes surtout avec l'expérience acquise. Celles-ci affrontent plus facilement le sexisme et savent qu'elles n'ont plus rien à prouver.

Vieillir dans le milieu du jeu de rôle permet également de voir celui-ci évoluer. Elles ont eu l'opportunité de voir évoluer le type de public fréquentant le milieu du jeu de rôle. Selon elles, alors que les rôlistes vieillissaient, de plus jeunes rôlistes sont arrivé·e·s. De plus, les rôlistes ayant eux·elles-même des enfants, ceux·celles-ci ont commencé à créer des jeux de rôle pour enfants. Une évolution supplémentaire, soulignée par les anciennes rôlistes, concerne l'image du jeu de rôle. En effet, alors que le jeu de rôle avait mauvaise réputation, celui-ci se démocratise et intéresse de nouvelles personnes élargissant le public.

Cependant, vieillir amène une nouvelle discrimination, celle de l'âgisme. L'âgisme est la discrimination basée sur l'âge de la personne comme le sexisme est basé sur le genre et le sexe de la personne. En jeu de rôle, vieillir sans profiter d'une grande réputation diminue les interactions avec les autres joueurs, ceux-ci préférant jouer avec d'autres personnes. En vieillissant, celles-ci deviennent comme *invisibles* et ne sont pas sollicités en grandeur nature, par exemple. De plus, lors d'un viol, les vieilles rôlistes ne profitant pas d'une grande réputation ne sont pas crues à cause de leur âge. En effet, être âgée décrédibilise une potentielle agression supposant que celle-ci ne peuvent plus être considérées comme attirantes. Ne pas être entendue lors de l'alerte d'un viol<sup>117</sup> engendre un sentiment de trahison envers les autres rôlistes et les autres femmes en particulier n'ayant pas fait preuve de sororité. Cette trahison a un impact sur le parcours rôliste puisque pour pouvoir rejouer la rôliste, aidée d'un·e professionnel·le et soutenue par ses ami·e·s, devra trouver le courage de rejouer dans un cadre où son agresseur est potentiellement présent.

---

<sup>117</sup> Malgré les pseudonymes, je désire ne pas désigner la rôliste ayant survécu à un viol afin que cette information reste d'autant plus anonyme.

## 2. Profiter d'une bonne réputation

La réputation dans le milieu du jeu de rôle peut se révéler être une aide pour les femmes rôlistes. Mais pour profiter d'une réputation, il est nécessaire de la construire. Construire sa réputation demande, par exemple, de s'ouvrir au milieu du jeu de rôle, de persévérer malgré les difficultés, de rejoindre une communauté ou encore de maîtriser.

Bien entendu, en tant que joueuse, il est possible de se créer une réputation et ainsi, d'être demandée par les maître·sse·s de jeu sur leur table. Cependant, maîtriser permet d'autant plus de se construire une réputation puisque maîtriser permet de jouer avec différentes personnes surtout lors des initiations. Alors que le rôle, peu valorisé par les rôlistes, d'initier les débutant·e·s est relégué aux femmes sous couvert que celles-ci ont les caractéristiques adéquates, celui-ci leur servira dans leur parcours.

En effet, grâce à leur qualité de maîtresse de jeu, initier les débutant·e·s participent à la construction de leur réputation et démontre, dans un même temps, que les femmes sont tout aussi capables de maîtriser que les hommes. A travers ces initiations, les maîtresses reçoivent également la reconnaissance des initié·e·s :

Quand on a été la maîtresse de jeu, la première maîtresse de jeu. D'abord, on a une aura de première maîtresse de jeu. Ça s'est bien passé même si, nous, on considère que c'était une mauvaise partie mais qu'eux, ils ressentent ça comme une bonne partie. Mais alors là, on est Dieu [Eze, 17/02/22].

En initiant, celles-ci donnent un exemple de maîtresse de jeu mais elles ont également l'opportunité de sensibiliser sur les questions de sécurité émotionnelle et de faire connaître des outils.

D'ailleurs, initier des débutant·e·s peut devenir un vrai plaisir pour ces maîtresses malgré la frustration créée par le fait que ce rôle leur soit accordé à cause de leur genre. Ce plaisir peut provenir du fait de vivre l'émerveillement de l'initiation à travers les initié·e·s, de faire découvrir sa passion à de nouvelles personnes mais aussi d'offrir une initiation de qualité qu'elles n'ont peut-être pas vécu. Ainsi, celles-ci accordent beaucoup d'importance à l'initiation surtout que celles-ci ont conscience qu'elles influencent le potentiel parcours rôliste des initié·e·s. En plus de la reconnaissance, initier permet de se protéger du sexisme des rôlistes puisque les initié·e·s ainsi que leurs ami·e·s et connaissances (à travers du bouche à oreille) auront moins tendance à s'attaquer à la personne ayant initié. Dans la même idée, les filles intégrant des filières masculines ayant une apparence masculine étudiées par Thomas (2013), peuvent devenir les confidentes de leurs camarades sans qu'il y ait de séduction. A travers, ce rôle de confidente, celles-ci sont protégées du sexisme puisque comme le souligne Thomas : « *il est plus difficile de mener la vie dure à celle qui connaît vos secrets* » (2013, p. 62).

A noter que, alors qu'elles appréhendent de jouer avec des inconnu·e·s, lors des initiations de débutant·e·s, celles-ci appréhendent moins parce qu'elles rencontrent moins de sexisme lors de ces parties. De plus, ce rôle d'initiation permet d'acquérir de l'expérience en jeu de rôle et dans l'adaptation aux joueur·euse·s ce qui leur aidera également à persévérer dans leur parcours.



Ainsi, l'initiation des débutant·e·s ajoutée grâce au bouche à oreille permet de se construire une réputation.

Mais pas que, mais aussi des personnes qui vont me l'envoyer parce que leur pote va dire "*Mais tu te comportes bien*". C'est con hein. Mais "*Je la connais. Elle est vachement bien*". Et euh et du coup, on a une petite paix derrière. Et puis est-ce que c'est très la pensée magique ? C'est une bonne master donc évidemment, je suis une bonne master, si je fais des erreurs, on les gomme [Eze, 17/02/22].

Ainsi, plus celles-ci initient, plus elles sensibilisent de personnes qui la considèrent comme rôliste à part entière contrairement aux autres rôlistes. De plus, incarner une multitude de rôles aide à être reconnue comme rôliste à travers la réputation créée.

Le statut, les différents statuts, le fait d'être MJ à certains moments, le fait d'être hôtesse, 'fin modératrice, [...] le fait d'être la référente des soirées d'initiation, [...] le fait d'avoir initié des gens. Voilà, ça fait de multiples rôles. La réputation joue aussi. Je crois que le mien, où en tous cas, les gens me renvoient qu'ils m'aiment bien. Je sais qu'on conseille souvent au joueur de jouer sur mes tables. Donc, je pense que tout ça fait [...] que je suis considérée avant tout comme rôliste [Lyndis, 17/01/22].

Dès lors, cette réputation aide à accéder au statut de rôliste puisque celui-ci n'est plus remis en question.

De plus, profiter d'une bonne réputation permet d'être soutenue. En effet, lors d'un problème avec un joueur, par exemple, celles-ci sont soutenues par les rôlistes les connaissant et les appréciant. Faire partie d'une communauté aide à être soutenue. Ce soutien leur permet de continuer leur parcours en affrontant ce problème. Par exemple, être soutenue les aide à alerter l'organisation d'une agression sexuelle lors d'un grandeur nature. Ce soutien est d'autant plus bénéfique lorsqu'il est public puisque celles-ci peuvent être défendues publiquement. Ainsi, comme pour les femmes jazzistes (Buscatto, 2010), profiter d'une bonne réputation aide également à recadrer et refuser certaines situations en utilisant son autorité. Cependant, à la différence des femmes rôlistes, les femmes instrumentistes jouissant d'une bonne réputation sont considérées comme des musiciennes ayant un caractère fort ce qui est peu valorisant et sont ainsi moins demandées sur de nouveaux projets.



Dans ce dernier chapitre, j'ai abordé les privilèges auxquels accèdent les femmes rôlistes lorsqu'elles sont, après plusieurs années de persévérance, reconnues par les rôlistes masculins. Dans un mélange de frustration et de soulagement, celles-ci deviennent plus libres dans leurs pratiques. J'ai également pu identifier deux éléments bénéfiques à leur accès à ce nouveau statut. Le premier est le fait de vieillir, l'âge étant considéré comme un indicateur de l'expériences. Le deuxième élément est l'appui sur une bonne réputation permettant d'être respectée et demandée dans le milieu. Ainsi, contrairement aux joueurs, les femmes dans le milieu du jeu de rôle ne sont directement considérées comme rôlistes. Celles-ci doivent faire leur preuve et persévérer face à de nombreuses difficultés jusqu'à, enfin, atteindre ce statut.

## Conclusion

Cette étude qualitative, basée sur le manuel de Christophe Lejeune (2014), m'a permis d'explorer un sujet rarement abordé : le parcours des femmes rôlistes. Au long de celui-ci, je me suis efforcée d'éclairer ce qu'était le jeu de rôle tout en apportant des éléments de réponse à ma question de recherche : *Comment les femmes rôlistes maintiennent-elles durablement leur pratique de jeu de rôle en dépit du sexisme du milieu ?*

Premièrement, j'ai pu mettre en évidence le fait que les femmes rôlistes rencontrées se confrontaient à des difficultés liées à leur identité de genre en intégrant un milieu majoritairement masculin et sexiste. Pour maintenir leur pratique du jeu de rôle, ces femmes ont ainsi mis en place des stratégies afin de surmonter ou de contourner ces difficultés. Par ailleurs, leur vie en tant que femme influençant leur pratique du jeu de rôle, celles-ci se retrouvent contraintes de mettre de côté cette activité s'il ne leur est pas possible d'établir des stratégies pour continuer. Cependant, certaines situations peuvent s'avérer bénéfiques à leur pratique en les aidant à surmonter les obstacles rencontrés.

Deuxièmement, j'ai pu souligner que la volonté des femmes rôlistes à faire évoluer le milieu les incitait à militer pour construire un milieu plus inclusif, favorable à un meilleur équilibre pour les prochain·e·s joueur·euse·s. Ce militantisme s'avère payant puisque j'ai pu constater qu'après plusieurs années de combat, les femmes rôlistes parviennent (enfin) à être reconnues en tant que telles. Leur statut leur permet alors de bénéficier de certains privilèges les rendant moins vulnérables. Il est malgré tout important de noter que cette reconnaissance est facilitée par leur réputation et les signes de l'âge. Ainsi, les femmes reconnues comme rôlistes sont celles qui persévèrent par passion en dépit des obstacles qu'elles rencontrent, grâce aux stratégies qu'elles mettent en place et aux situations d'aide sur lesquelles elles peuvent s'appuyer.

Enfin, mon travail s'étant focalisé sur le parcours de femmes cisgenres, hétérosexuelles et non-racisées ayant commencé le jeu de rôle il y a plus d'une décennie, il serait pertinent de réitérer ces questions avec des femmes ayant commencé la pratique récemment afin de se rendre compte d'un éventuel changement. Il conviendrait également de s'intéresser aux vécus des femmes rôlistes à travers le prisme de l'orientation sexuelle, de l'identité ethnique, de l'expression de genre ou de l'éventuelle situation de handicap (cette liste n'étant évidemment pas exhaustive). Ce faisant, nous pourrions appréhender d'autres stratégies pouvant être mise en place face à un système oppressif à l'égard des minorités.

## **Bibliographie**

- Albenga, V., Hatzipetrou-Andronikou, R., Marry, C., & Roharik, I. (2014). Pratiques musicales des amateurs à l'âge adulte: emprise ou déprise du genre ? Dans S. Octobre, *Questions de genre, questions de culture* (pp. 101-124). Paris: Ministère de la culture. doi:<https://doi.org/10.3917/deps.octob.2014.02.0101>
- André, D., & Quadrat, A. (2019). *Le jeu de rôle sur table : un laboratoire de l'imaginaire*. Lettres modernes Minard.
- Becker, H. S. (1985). *Outsiders : Etudes de sociologie de la déviance*. (J.-P. Briand, & J.-M. Chapoulie, Trads.) Paris: Métailié.
- Bereni, L., Chauvin, S., Jaunait, L., & Revillard, A. (2012). *Introduction aux études sur le genre* (éd. 2e). De Boeck Supérieur.
- Bourelly, M. (2010). Cheffe de cuisine : le coût de la transgression. *Cahiers du Genre*(48), pp. 127-148.
- Buscatto, M. (2007, Avril). Women in Artistic Professions. An Emblematic Paradigm for Gender Studies. *Social Cohesion and Development*, 2, pp. 69-77.
- Buscatto, M. (2010). Leader au féminin ? Variations autour du jazz. *Cahiers du Genre*(48), pp. 149-172.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. CNRS.
- Cardelli, R., & O'Dorchai, S. (2017). *Egalité entre les femmes et les hommes en Wallonie (cahier 2): Le genre et l'emploi du temps en Wallonie*. Namur: IWEPS.
- Cohen, S. (2002). *Folk Devils and Moral Panics : the creation of the Mods and Rockers*. Routledge.
- David, C., & Larré, J. (2019). Légitimation et diversification du jeu de rôle. Dans D. André, & A. Quadrat, *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* (p. 383). Paris: Lettres modernes Minard.
- Degenne, A., & Lebeaux, M.-O. (2003). Le temps des loisirs, le cycle de vie et ses contraintes. (O. Donnat, Éd.) *Regards croisés sur les pratiques culturelles*, pp. 83-105. doi:<https://doi.org/10.3917/deps.donna.2003.01.0083>
- Détrez, C. (2011). Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas. *Réseaux*, 168-169(4-5), pp. 165-186. Consulté le Septembre 24, 2020, sur <https://doi.org/10.3917/res.168.0165>
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. United States of America: Adline Transaction.
- Harding, S. (1986). *The Science Question in Feminism*. Cornell University Press.
- Kanter, R. (1993). *Men and women of the corporation*. Basic Books.

- Kapp, S. (2015). Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature ». *Sciences du jeu*. doi:<https://doi.org/10.4000/sdj.488>
- Le Renard, A. (2010). Partager des contraintes de genre avec les enquêtées. Quelques réflexions à partir du cas saoudien. *Genèses*, 81, pp. 128-141. doi:<https://doi.org/10.3917/gen.081.0128>
- Lejeune, C. (2014). *Manuel d'analyse qualitative : analyser sans compter ni classer*. Bruxelles: De Boeck.
- Lizé, W. (2004). Imaginaire masculin et identité sexuelle: Le jeu de rôles et ses pratiquants. *Sociétés contemporaines*, 55, pp. 43-67. Consulté le Juin 30, 2022, sur <https://doi.org/10.3917/soco.055.0043>
- Mennesson, C. (2004). Être une femme dans un sport « masculin »: Modes de socialisation et construction des dispositions sexuees. *Sociétés contemporaines*, 55, pp. 69-90. doi:[10.3917/soco.055.0069](https://doi.org/10.3917/soco.055.0069)
- Parmantier, C. (2015). Footballeuses et musulmanes : des transgressions négociées. *Migrations Société*(157), pp. 33-50. doi:[10.3917/migra.157.0033](https://doi.org/10.3917/migra.157.0033)
- Pruvost, G. (2014). Ni policier ni homme : une sociologue enquête sur la féminisation de la police. Dans A. Monjaret, & C. Pugeault, *Le sexe de l'enquête : Approches sociologiques et anthropologiques* (éd. [en ligne]). Lyon: ENS Éditions. doi:<https://doi.org/10.4000/books.enseditions.3946>
- Roux, U. (2016). Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique. *Sciences du jeu*. doi:<https://doi.org/10.4000/sdj.741>
- Thomas, J. (2013). Le corps des filles à l'épreuve des filières scolaires masculines: Le rôle des socialisations primaires et des contextes scolaires dans la manière de « faire le genre »[1]. *Sociétés contemporaines*(90), pp. 53-79. doi:[10.3917/soco.090.0053](https://doi.org/10.3917/soco.090.0053)
- Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: Les faiseurs de mondes*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Voelckel, A.-C. (1995). Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle. *Sociétés contemporaines*(21), pp. 57-74. doi:<https://doi.org/10.3406/socco.1995.1419>
- Wacquant, L. J. (1989, Novembre). Corps et âme: Notes ethnographiques d'un apprenti-boxeur. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 80, pp. 33-67. doi:<https://doi.org/10.3406/arss.1989.2914>
- Woolf, V. (2001). *Une chambre à soi*. (C. Malraux, Trad.) 10/18.

## Sitographie

- [v1.0] *Bleed et immersion morale en jeu de rôle sur table*. (2022, Mai 28). Récupéré sur Courants Alternatifs: <https://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?t=454>
- BE Larp - Fédération Belge du Jeu de Rôles Grandeur Nature – Belgische Federatie van live rollenspielen – Belgian Larp Federation*. (2022, Avril 2). Récupéré sur BE Larp: <http://www.larp.be/fr/>
- CaveGirl. (s.d.). *Du bleed, de la douleur et l'incarnation de différents reflets de soi*. Récupéré sur Le café Nonobstant: <https://nonobstant.cafe/du-bleed-de-la-douleur-et-lincarnation-de-differents-reflets-de-soi/>
- Contrat social, sécurité émotionnelle pour les joueurs : frein, option ou devoir ?* (2021, Novembre 13). Récupéré sur Rôl'Event: <https://www.rolevent.fr/animations/contrat-social-securite-emotionnelle-pour-les-joueurs-frein-option-ou-devoir/>
- Critical Role*. (2022, Juin 26). Récupéré sur Youtube: <https://www.youtube.com/c/criticalrole>
- David, C., & Larré, J. (2020, Décembre 5). *JdR des années 70 et personnages féminins*. Récupéré sur Lapin Marteau: <http://www.lapinmarteau.com/personnages-feminins-et-jdr-dans-les-annees-1970/>
- FBJDR – Fédération belge de JDR*. (2022, Avril 2). Récupéré sur Le Thiase: <http://www.le-thiase.fr/annuaire-associations-jdr/federation-belge-de-jdr/>
- Forums FFJdR*. (2022, Avril 2). Récupéré sur Forums FFJdR: <https://forums.ffjdr.org/>
- Journal de bord*. (2021, Octobre 4). Récupéré sur Cassandre: <https://www.cassandre.uliege.be/memo/>
- Kim, J. H. (2022, Juin 3). *Une brève Histoire des modes dans la création de JdR*. Récupéré sur Ptgptb: <https://ptgptb.fr/une-breve-histoire-des-modes-dans-la-creation-de-jdr>
- Le bleed : ce que l'on emporte avec soi*. (2022, Mai 28). Récupéré sur C'est pas du Jeu de Rôle (Si!): <https://www.cestpasdujdr.fr/le-bleed-ce-que-lon-emporte-avec-soi/>
- Le bleed à tort et à travers*. (2022, Mai 28). Récupéré sur Electro-GN: <https://www.electro-gn.com/10858-le-bleed-a-tort-et-a-travers>
- Le bleed en jeu de rôle, c'est quoi ?* . (2022, Mai 28). Récupéré sur Carnet Du Rôliste: <https://jeu2role.fr/bleed-en-jeu-de-role-kezako/#menu>
- Ni pute ni soigneuse*. (2022, Juin 18). Récupéré sur Facebook: [https://www.facebook.com/niputenisoigneuse/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/niputenisoigneuse/?ref=page_internal)
- Prix Rôliste*. (2022, Juin 19). Récupéré sur Facebook: <https://www.facebook.com/PrixRolistes>
- Qui sont les rôlistes ?* . (2022, Avril 6). Récupéré sur Le Thiase: <http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/>
- Rôle'n Play*. (2022, Juin 6). Récupéré sur Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCLklqggxR3UaYiJFiaSi7Ig>

*Rol'event.* (2022, juin 26). Récupéré sur Rol'Event: <https://www.rolevent.fr/>

### **Cours**

Claro M., *Introduction à la sociologie du genre*, Diapositives de cours : Les femmes dans les métiers « masculins », et inversement, 2020-2021, Université de Liège.